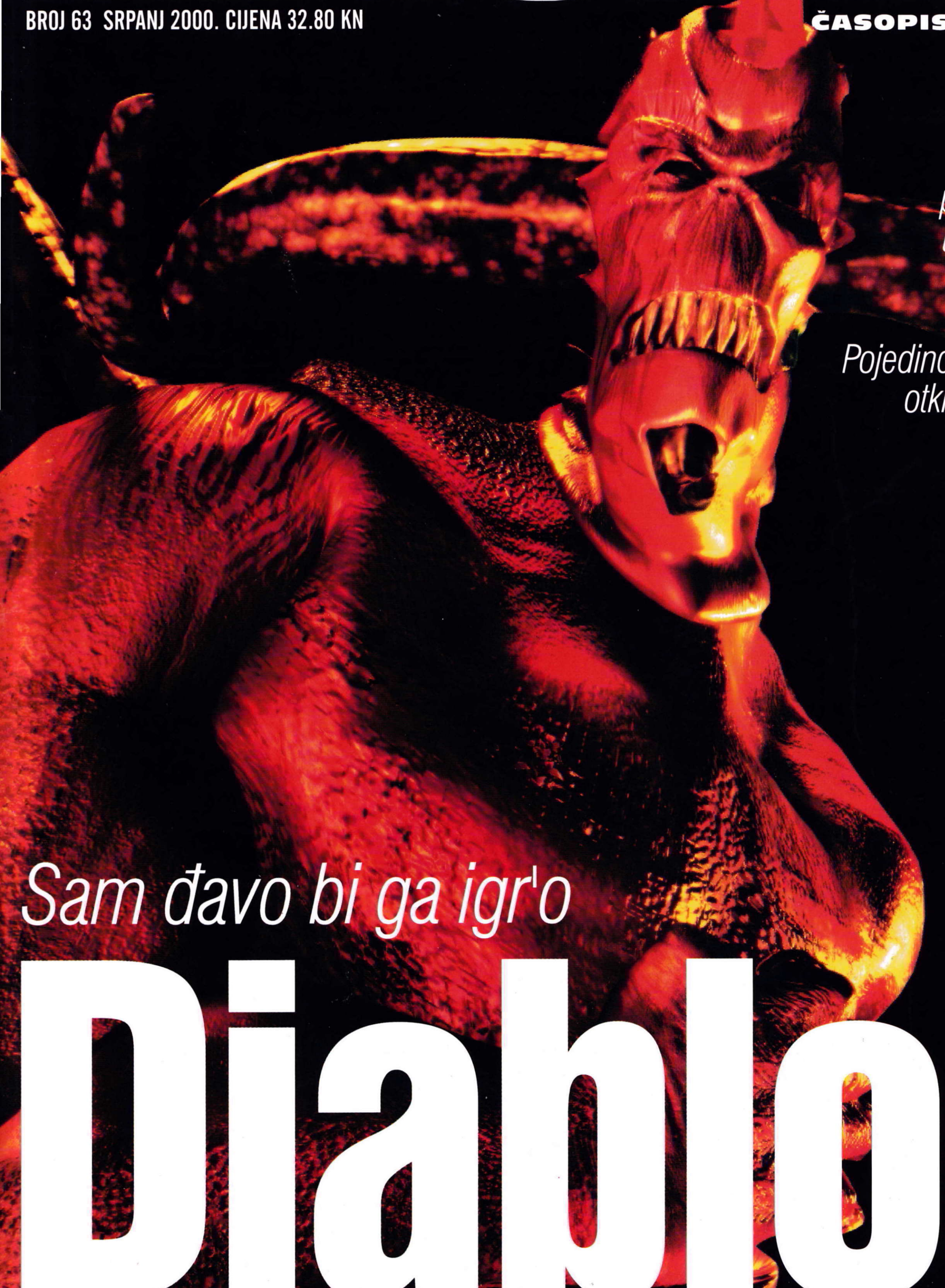
NA HACK CD-U Veliki demo **DEUS EXA**, konačno full demo **MESSIAHA**, demo velikog hita **VAMPIRE: THE MASQUERADE: REDEMPTION**, odlični **STAR LANCER** našli su mjesto na našem CD-u

HACKER

BROJ 63 SRPANJ 2000. CIJENA 32.80 KN

ČASOPIS S KOJIM SE IGRA



EKSKLUZIVNO

*Testirali smo **X-box**, potencijalni svjetski hit u rukama recenzenata*

SKANDALOZNO

*Pojedinci Hackerove redakcije otkrivaju svoju golu kožu. Pretvara li se Hacker u **PlayHacker**?*

POD mikroskopOM

Nestajanje ideja u proizvodnji igara

ISSUE 63 JULY 2000
28 DEN, 900 SIT, 8 KM

Sam đavo bi ga igr'o

Diablo 2

U OVOM BROJU **ICEWIND DALE** Konačno dobar RPG **SHOGUN: TOTAL WAR** Pokorite Japan i iskušajte gejšu **DEUS EX** Nakon katastrofalne Daikatane ION Storm se diže iz pepela **KLINGON ACADEMY** HIHIVQA' MAY' PEQU' MOH!

KIM Computers

Shopping centar Prečko
Slavenskog bb
Zagreb
Tel: 01/3886-473

http//kim.inet.hr

konfiguracije-komponente-servis

Office 2000/1
MBO BX cl2000, Celeron 466 Mhz
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 8.4 WD, FDD
8 Mb AGP Grafička kar.
Mini Tower AT,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici
Modem 56k v.90
Mrežna kartica 10/100
5.899,00

Office 2000/2
MBO i810, Celeron 500 Mhz
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 10.4 WD, FDD
4 Mb AGP Grafička kar.
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici
Miš, tipkovnica, podložak
6.129,00

Office 2000/3
MBO Epox i810,
Pentium III 500 Mhz
RAM 64 MB, CD 50x
HDD 10.4 WD, FDD
4 Mb AGP Grafička kar.
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici
Miš, tipkovnica, podložak
7.825,00

Power/1
MBO DFI CA61 UATA/66,ATX
Celeron 566 Mhz FC-PGA
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 10.1 WD, FDD
RIVA TNT 2 w16 Mb AGP
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici 2x120W
Miš, tipkovnica, podložak
7.166,00

Power/2
MBO DFI PA61 UATA/66,ATX
Pentium III 500 Mhz
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 10.1 WD, FDD
RIVA TNT 2 w16 Mb AGP
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici 2x120W
Miš, tipkovnica, podložak
7.954,00

Power/3
MBO Epox 7KXA UATA/66,ATX
AMD K7 600 Mhz
RAM 64/133Mhz MB, CD 50x
HDD 15.3 WD, FDD
RIVA TNT 2 w32 Mb AGP
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 17"
Zvučna kar. + zvučnici 2x120W
Miš, tipkovnica, po
9.963,00

Turbo Gamer/1
MBO MVP3 C2 UATA/66,ATX
AMD K6/II 500 Mhz
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 6.4 WD, FDD
16 Mb AGP Savage 4 Grafička kar.
Mini Tower AT,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici 2x120W
Miš, tipkovnica, podložak
5.999,00

Turbo Gamer/2
MBO DFI CA61 UATA/66,ATX
Celeron 500 Mhz
RAM 32 MB, CD 50x
HDD 10.1 WD, FDD
16 Mb AGP RIVA TNT
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici 2x200W
Miš, tipkovnica, podložak
6.999,00

Turbo Gamer/3
MBO DFI PA61 UATA/66,ATX
Pentium III 500c Mhz
RAM 64 MB, CD 50x
HDD 10.1 WD, FDD
32 Mb AGP RIVA TNT
Midi Tower ATX 230 W,
Monitor LG 15"
Zvučna kar. + zvučnici 2x200W
Miš, tipkovnica, podložak
8.891,00







MATIČNE PLOČE	CIJENA
ASUS CUBX IntelBX FC-PGA UATA/66 ATX	1681
ASUS P3B-F Intel 440 BX PII/III	1583
ASUS P3V4X ViaApollo PRO133A 4xAGP	1331
DFI CA61 VIA,AGP,S370(FC-PGA),133MHz	990
DFI K6BV3+ soc.7 2Mb 100MHz UATA/66	1240
EPOX 3WXM i810 sck.370 ATX VGA&SB	849
EPOX 6VBA2 PII/III UATA/66 4xAGP ATX	1108
EPoX 7KXA, slot A (Athlon) Via KX133	1373
EPoX MVP3C2 S7 UATA/66 AT/ATX	854
MSI 6163 PII/III BX Intel, Slot1 ATX	1041
MSI BX Master ATX UATA/66	1279
MSI K7 (slot A) Irongate ATX	1397
PENTIUM I MVP3 100 MHz AGP AT	674
PII PGA+SL1 VGA,MOD,ZVUK,ETHERNET...	876
SOYO SY-6VBA-133 UATA/66	951
PROCESORI	
INTEL P-III 733 MHz 256Kbc 133MHz SECC2	4415
INTEL P-III 600 MHz 256Kbc 133MHz SECC2	2606
INTEL P-III 550 MHz 256KbC 100MHz FC-PGA	2468
INTEL P-III 533 MHz 256KbC 133MHz SECC2	2507
INTEL P-III 500 MHz 512 KbC 100MHz SECC2	2253
INTEL PENTIUM I 233 MMX	646
INTEL Celeron 566MHz 128KbC 66MHz FC-PGA	1452
INTEL Celeron 533MHz 128KbC 66MHz PGA	1330
INTEL Celeron 500MHz 128 KbC 66MHz PGA	1211
INTEL Celeron 466MHz 128KbC 66MHz PGA	1126
INTEL Celeron 433MHz 128KbC 66MHz PGA	1100
AMD K7 700 MHz ATHALON Slot A	2469
AMD K7 600 MHz ATHALON Slot A	2049
AMD K7 500MHz ATHALON Slot A	1511
AMD K6 II 500 MHz 3D NOW	736
AMD K6 II 450 MHz 3D NOW	693
RADNA MEMORIJA	
PC-133 256MB 133MHz 168pin	3494
PC-133 128Mb 133MHz 168pin	1681
PC-133 64Mb 133MHz 168pin	887
PC-100 256MB SDRAM 168pin -8ns	3385
PC-100 128MB SDRAM 168pin -8ns	1660
PC-100 64MB SDRAM 168pin -8ns	842
PC-100 32MB SDRAM 168pin -8ns	426
HARD DISKOVI	
WESTERN DIGITAL 15,3 Gb UATA/66	1269
WESTERN DIGITAL 13.1 Gb UltraATA/66	1228
WESTERN DIGITAL 10.1 Gb UltraATA/66	998
WESTERN DIGITAL 8.4 Gb UltraATA/66	939
MAXTOR 20.4 GB UATA/66 5400rpm	1480
MAXTOR 10Gb UATA/66 91020	1059
IBM DTLA-307030, 30 GB, ATA100, 7200 rpm	3208
IBM DTLA-307015, 15 GB, ATA100, 7200 rpm	2220
FUJITSU 10.8 Gb UATA/66 5400rpm	1047
GRAFIČKE KARTICE	
ASUS RIVA TNT AGP V3400 16MB TVR	1035
ASUS RIVA TNT2 MAGIC 16MB SGRAM	920
ASUS RIVA TNT2 MAGIC 32MB SGRAM	1090
ASUS V6600 Deluxe GeForce 32Mb	2815
ASUS V6600Pure GeForce 32Mb	2366
ASUS V6800Delux GeForce 32MbDDRAM	3199
ASUS V6800Pure 32Mb GeForceDDRAM	2760
ATI Xpertt 2000 16Mb Rage 128VR	785
MATROX G400 DUALHEAD 32Mb 300MHz	2059
MATROX G400 MAX DUALHEAD 360MHz	2633
nVIDIA RIVA TNT2 32Mb AGP	931
nVIDIA RIVA TNT2 M64 32Mb AGP	794
nVIDIA RIVA TNT2 ULTRA 32Mb AGP	1090
nVIDIA RIVA TNT2 Vanta 16Mb AGP	579
nVIDIA RIVA TNT2 Vanta 32Mb AGP	728
S3 3D 4Mb sgram 2X AGP	230
S3 SAVAGE 2000 32Mb 4X AGP	1598
S3 SAVAGE 4 16Mb 2/4x AGP	481
S3 SAVAGE 4 16Mb PCI	609
S3 SAVAGE 4 32Mb 2/4x AGP	660
STB VOODOO 3 2000 16Mb AGP	949
STB VOODOO 3 2000 16Mb PCI	949
STB VOODOO 3 3000 16Mb AGP	1302
STB VOODOO 3 3000 16Mb PCI	1302
STB VOODOO 3 3500 16Mb TV AGP	2166
STB VOODOO 5 5500 64Mb AGP	3870

CD ROMOVI - DVD	
CD ROM 40X PLEXTOR SCSI PX-40TSi Ultra PLEX	953
CD ROM 50X ACTIMA UDMA/33	430
CD ROM 52X CREATIVE LABS UATA/33	563
CD ROM LG 48X UATA/33 ATAPI	431
DVD CD-RW RICOH 9060b 6/4/4/24X ATAPI OEM	2662
DVD Dxr3 MPEG dekoder kartica Bulk	852
DVD ROM ASUS 8/40X E-608 ATAPI	1588
DVD ROM KIT CREATIVE 8X DVD ROM + Dxr3 CARD	2320
DVD ROM NEC 12/40x ATAPI UATA/33	1660
CD SNIMAČI	
CD RW ACTIMA 4/4/24 ATAPI	1593
CD RW LG 8/4/32 ATAPI	2278
CD RW PHILIPS 4/4/32 ATAPI	1867
CD RW PHILIPS 8/4/32 ATAPI SOFTWARE+MEDIJI	2119
CD RW RICOH 8/4/32x ATAPI SOFTWARE + MEDIJI	2224
ZVUČNE KARTICE - ZVUČNICI	
AUDIO EXCEL AV5111 3D, 4 Zv. WIN98	144
CREATIVE LABS LIVE VALUE	656
CREATIVE LABS PCI 128	259
CREATIVE SB LIVE PLAYER 1024	793
YAMAHA 719 ISA	91
CREATIVE PC WORKS FPS-1000	890
CREATIVE SoundWorks CSW100	600
CREATIVE SoundWorks DESKTOP THEATRE 2500	2788
ENCORE 2x160W	126
ENCORE P-204 2X120W	79
ENCORE P-801 2X200W	147
ENCORE P-901 2X240W	157
SAMSUNG SMS-5100	489
TEAC PowerMax PM-260 2x260 W	365
GAME CONTROLERS	
JOYPAD GENIUS MAX FIRE G-08	100
JOYPAD LOGITECH WINGMAN GAMEPAD EXTREME	412
JOYPAD LOGITECH WINGMAN THUNDERPAD	136
JOYSTICK GENIUS F-16	91
JOYSTICK GENIUS FLIGHT 2000 F-22 X	153
JOYSTICK GENIUS FLIGHT 2000 F-23 digitalni	182
JOYSTICK LOGITECH WingMan FORCE	1248
KUĆIŠTA	
JNC DESK TOP EMA-16 M-ATX	280
JNC MIDI TOWER ATX JNC-SM16***	256
JNC MIDI TOWER iMac style 718G(A)-H ATX	329
JNC MINI TOWER AT JNC-M16	178
JNC VELIKI TOWER ATX JNC-BT16(A)	457
MONITORI	
LG 15" 520si 1024x768/67 0,28 MPRII	1585
LG 15" 550m SA ZVUÈNICIMA 1024x748 0,28	1679
LG 15" 575N 70kHz 1280x1024/60 0,28mm	1753
LG 15" SW57m SA ZVUÈNICIMA 1280x1024 0,28	2084
LG 17" 775N 1024x768/60 0.28	2362
LG 17" FLATRON 795 FT 0.24mm, 1600x1200	4093
LG 17" SW77m SA ZVUÈNICIMA 1280x1024 0,28	2885
SONY 15" CPD-E100	2404
SONY 17" CPD-E200	4311
SONY 17" CPD-G200	4546
VIEW SONIC 15" E651	1715
VIEW SONIC 17" E70	2579
VIEW SONIC 17" E771 70kHz	2799
VIEW SONIC 19" E790	4596
MODEMI	
ISDN Asus P-IN100-ST-D2, ISDN Adapter, 2x64k, PCI	335
ISDN Asus P-IN100-ST-DV 2x64k, 1xRJ11(analog), PCI	799
MODEM DIAMOND SUPRAMAX V.90 56K PCI INTERNI	438
MODEM INTERNI 56k - v.90 PCI MMX Voice/Fax/Data	318
MODEM US ROBOTICS 56K V.90 EXTERNI	910
MODEM US ROBOTICS PCI V.90 interni 2974	510
MODEM US ROBOTICS V.90 MASSAGE + EXTERNI	1075
PISAČI	
BROTHER HL1030 laserski 10 str/min 600dpi	3185
CANON BJC 2000 InkJet 720X360dpi sa BC-32E	790
CANON BJC-1000, color (sa BC-05)	636
EPSON STYLUS COLOR 460 720dpi 4str/min	994
EPSON STYLUS COLOR 660 1440dpi 5str/min	1254
HP DeskJet 610C Color 600dpi 4st/min	920
HP DeskJet 840C Color 600dpi A4 6.5 st/min	1379
HP DeskJet 970Cxi 12st/min 600dpi A4	3111
HP LaserJet 1100 600dpi 8str/min A4	3889
HP LaserJet 2100 1200dpi 10st/min 4Mb A4	6738
LEXMARK Z31 Color Jrt 1200x1200	1188
OKI 6w 600dpi 6str/min laser	2134
XEROX C6 COLOR INK JET 600dpi 4 tinte	838
XEROX C8 COLOR INK JET 1200dpi 4 tinte	1068
SCANERI	
GENIUS COLOR PAGE HR6 (FILM) 1200dpi LPT	1039
MUSTEK 1200CP+ 48bit 600X1200dpi LPT	723
MUSTEK SCANEXPRESS 1200CU 48bit USB	925
SLIDE ADAPTER UMAX UTC2100 10x12.7cm	607
UMAX ASTRA 2100U 1200*600dpi, 36bit USB	1591

Rijeka
Krešimirova 36
051/212-444

Dubrovnik
Zagrebačka 42
020/422-262

Slavonski Brod
Trg žrtava rata3
035/444-183

Krediti putem American i Master card-a do 24 rate.

Jamstvo 12 mjeseci na konfiguracije i sve dijelove.Sve konfiguracije se isporučuju nakon 24 satnog testiranja kompatibilnosti sustava te sadrže sve potrebne kablove.U sve cijene uračunato je 22% PDV-a.
Sve cijene se dnevno usklađuju prema tečaju US$. U sve cijene je uključena dostava na području Zagreba,a u ostale dijelove Hrvatske uz nadoplatu (55kn).Radno vrijeme :pon-pet 09 do 20h i subotom od 09 do14h.


POGLED U BUDUĆNOST
PENTAGRAM ECOM
COMPUTERS
USRobotics
TOSHIBA
POTROŠAČKI KREDITI
DO 36 MJESECI
PENTIUM II 500
CELERON A PPGA
MULTIMEDIA
MB EPOX 3VBA+PPGA/FC-PGA
SOUND BLASTER AC97, AMR SLOT
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 500 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
S3 SAVAGE 4 3D 16 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIV
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
4994,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
36 MJESECI-
RATA 181,00 KN+PDV
Voodoo3 3500 TV AGP
16MB 2D/3D Accelerator with TV and Advanced Digital Video
3dfx
PENTIUM II 533
CELERON A PPGA
MULTIMEDIA
MB EPOX 3VBA+PPGA/FC-PGA
SOUND BLASTER AC97, AMR SLOT
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 533 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
S3 SAVAGE 4 3D 16 MB SGRAM
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
CD ROM 52X CREATIV
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
5104,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
36 MJESECI-
RATA 185,00 KN+PDV
YAMAHA
EUROCARD
KREDIT DO
24
MasterCard
RATE
CREATIVE
CREATIVE LABS
WWW.PENTAGRAM-ECOM.HR
DOPLATA :
32 NA 64 MB DIMM S-DRAM - 279 Kn +PDV
15" PHILIPS 105 E NA 17" PHILIPS 107E - 639 Kn+PDV
FAX/MODEM INTERNI MOTOROLA ČIP V90 - 179 Kn+ PDV
PENTIUM II 500
CELERON A PPGA
CINEMA DVD
MB EPOX 3VBA+PPGA/FC-PGA
SOUND BLASTER AC97, AMR SLOT
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU 500 CELERON A PPGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 100 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
AGP RIVA 128 ZX+TV OUT 8 MB
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
DVD ROM 8x/40x LG DRD 8080
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
5515,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
36 MJESECI-
RATA 199,00 KN+PDV
VIP KOMPLET
1099 kn
BOSCH 509 Dual
KOMPLET
OVLAŠTENI VIP PARTNER
PENTIUM III 667
COPPERMINE
CINEMA DVD
MB EPOX 3VBA+PPGA/FC-PGA
SOUND BLASTER AC97, AMR SLOT
ZVUČNICI ENCORE P-204 120W
CPU PENTIUM III 667 FC PGA + COOLER
S-DRAM 32 MB DIMM 168 pin 133 Mhz
FDD 3,5" TEAC
HDD 6400 WD UDMA/66
AGP RIVA 128 ZX+TV OUT 8 MB
COLOR MONITOR PHILIPS
15", 105E, TCO99, DIGITAL
TAST. KEYTRONIC KT 800 PS2
DVD ROM 8x/40x LG DRD 8080
MIDI TOWER ATX
MIŠ PHILIPS + PODLOŽAK
6619,00 KUNA+PDV
+ WIN 98 SE OEM
36 MJESECI-
RATA 239,00 KN+PDV
EPSON
HEWLETT PACKARD
ZAGREB, SAVSKA 120, TEL:01/61 916 94, 61 916 98, 61 916 99 FAX:01/61 916 85
SPLIT, A.G. MATOŠA 35, TEL/FAX 021/362 969, 347 245

SRPANJ 2000.
BROJ 63

HACKER

JULY 2000.
ISSUE 63

RUBRIKE

NAJAVE

HARDWARE



RECENZIJE



Popis oglašivača

HACKER ***JEDINI ČASOPIS S KOJIM SE IGRA*** *Izlazi mjesečno* ***IZDAVAČ*** Janus Press d.o.o. / Majstora Radonje 10/1, 10 000 Zagreb / tel++385 (0)1 3843-600, 3843-772/ E-mail: hacker@janus.hr / http://hacker.janus.hr ***DIREKTOR*** Senka Kušer *[senka@janus.h]* ***TEHNIČKI UREDNIK*** Tomislav Mijić *[tomislav@janus.hr]* ***DIREKTOR MARKETINGA*** Krešimir Mijić *[kresimir.mijic@janus.hr]* ***OGLAŠAVANJE*** Ines Pancer *[ines.pancer@janus.hr]* ***KOORDINATOR IZDANJA*** Zvonko Pavić *[zvonko.pavic@janus.hr]* ***GLAVNI UREDNIK BROJA*** Goran Račić ***GRAFIČKI UREDNIK*** Igor Vranješ *[igor.vranjes@janus.hr]* ***PRIJELOM I PRIPREMA ZA TISAK*** Marijan Baćac / Darko Poslek *[dtp@janus.hr]* ***FOTOGRAFIJA*** Darko Poslek ***UREĐIVAČKI KOLEGIJ*** Damir Đurović [NOVOSTI] / Patrik Pencinger [HARDWARE] / Goran Račić [UREDNIK CD IZDANJA] / Kristina Jeren / Krešimir Lauš / Mislav Mataija / Damir Rukavina ***SURADNICI*** Mario Bošnjak / Hrvoje Herceg / Tibor Hitri / Berislav Jozić / Ivan Kovačević / Karlo Kolar / Petar Perković / Domagoj Vražić / Zoran Žmirić ***LEKTORICA*** Ankica Đerek *[lektor@janus.hr]* ***Reklamacije i upiti*** Radnim danom od 10 do 14 h ***RAČUNOVODSTVO*** Nada Delač ***IZRADA FILMOVA*** JANUS STUDIO ***TISAK*** Vjesnik d.d. u stečaju / Slavonska avenija 4 / 10000 Zagreb / tel: 6166-666 ***ISSN*** 1330-7126

janus press

UVODNIK

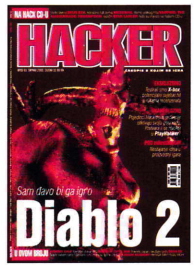


PUN KUFER UREDNIKA

Eto, ja sam već treći urednik u tri mjeseca. Nije to tako ni loše, samo teško je prilagoditi jedan mjesečnik svojim željama u manje od mjesec dana i ta spoznaja izaziva gorki okus u ustima. Sav trud i (početni) elan brzo se istope kad vam postane jasno da su vaše zamisli i želje zapravo megalomanske. Kao udarac pogodit će vas to što morate raditi male korake, ali najveći je problem determenistički kaos.
Determenistički kaos govori da male stvari uzrokuju velike promjene ili probleme u mojem (uredničkom) slučaju. Jedna sitnica, kao recimo pregorjela žičica u osvjetljivaču ili bilo kojoj spravici, može vam uzeti cijeli dan, a taj dan je vama jako važan. Što se više bližite kraju, tj. finišu broja, osjećate kako vas steže za vrat ako ništa drugo, a ono vrijeme. Vjerojatno je dobar urednik onaj koji može podnijeti sve gluposti, kašnjenja, zezanje, navlačenje, zavlačenje i tko zna što sve ne još, a da pri tome ne poludi. Ali bilo kako bilo, mjesec dana je premalo da se vidi kako to sve funkcionira pa nisam uspio osjetiti sve to na vlastitoj koži, ali i samo grebanje po površini mi je bilo dosta da dočekam kraj «jednomjesečne diktature» s veseljem i da se vratim uobičajenim poslovima.
Ali prolijevanje žuči ne pomaže nikome. Zapravo, ima urednički posao i svijetlih strana, kako bi Damir rekao, žrtvene djevice. Ali biti urednik jedan mjesec jednostavno se ne isplati. Eto, to je službeni zaključak.
Ali pustimo brige oko uređivanja sljedećem u nizu koji će «zagospodariti» Hackerom na jedan mjesec. Dotad ću ja provoditi ugodne dane ljenčareći, piskarajući i s laganim smješkom na licu čekati stalnog urednika tješeći se da će se i on pošteno namučiti. Priča se da najviše smrtnih slučajeva ima među urednicima i menadžerima. Pa sretno im bilo. I zato: "Djeco ne pokušavajte ovo kod kuće" - reče kaskader i spontano se zapali.

Goran Račić

PISMA ČITATELJA



I u ovom broju donosimo vam literarna djela mladog hrvatskog čitateljstva. Istini za volju, poboljšavaju se. Iako neki očiti primjeri načina na koji se MORAJU pisati pisma popunjavaju i ovaj broj, zapaziv je pomak u fazi: naime, čak je stiglo jedno smisleno pismo. Ljudi...svjesni smo da nam posao ide. Razgovarajmo o aktualnim temama. Što se recycle bina tiče, tu imamo The Ball koji postaje kolektivna koncentracija ljudske gluposti. Uživajte u praznicima i prijamnim ispitima...i ispitnim rokovima :)

PIŠITE NAM

POŠTOM

"Janus Press d.o.o."
(PISMA ČITATELJA),
Majstora Radonje 10/I,
10 000 Zagreb

MAILOM

hacker@janus.hr

NAPOMENA

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom "ZA HELP-LINE"). Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike SOS. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.



▲ The Ball: Moguće su raznorazne zanimljive igre - srpanj 2000

PISMO MJESECA

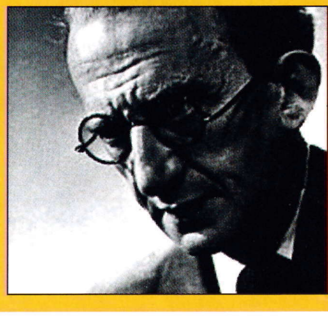
FILOZOFIRANJE

P "Prvi put u dugo vremena imamo ultrazabavnu igru sa jakom pričom", "nabavite je odmah", samo su neke od rečenica kojima ste opisali Vampire: The Masquerade u prošlome broju. Kada sam pročitao recenziju, pomislio sam, igra će dobiti 110%, ali je dobila 90%!
Ah, što je tu je.

P.S. Zašto autori pisama mjeseca više ne dobivaju igru?

Vinko Borčić
Slavonska 1, 21000 Split

O **Ovdje je riječ o retoričkom pitanju.
Još jedan, dakle...**



Mađarski filozof Gyorgy Lukacs: "Kako samo dolaze do tih izjava."

USPALJENI

P Poštovano uredništvo Hackera! Pišem vam drugi put u nadi da će moje pismo...bah, prijeđimo na glavno (*Paulijev refleks radi, d.*). Pišem vam u vezi s igrom Unreal Tournament. Znam, znam već ste dobili ovakvo pismo ali uozbiljite se ljudi pa Unreal je legenda, on će uvijek ostati u srcima igrača. Svi će pamtiti trenutak kad rocket launcherom raznesu organe botu (*RODITELJI, VAŠA DJECA TREBAJU VIŠE LJUBAVI, d.*) ili minigannom razrešetate nekoga da krvari kao, kao čovjek. Quake 3: Arena se ne može s mnogo toga pohvaliti. U Unrealu su pokreti mekši, raznolikiji, ima i mnogo bolju grafiku nego Quake, a vi date Unrealu 95% (*ovo postaje preintelektualno, d.*) <SNIP>
Ufff, sad kad sam smirio svoj uzavreli duh (*članovi redakcije stariji od pedeset godina nakon ovoga su morali otići na WC ne bi li sredili osjećaje, d.*), da vam kažem ako ne objavite ovo pismo jao si ga vama. Neka svi vide dokaz da ima istinskih ljubitelja Unreala. I da još dodam da vam je časopis najbolji koji sam ikad čitao. Želim vam mnogo sreće u daljnjem radu mog najdražeg časopisa Hackera.

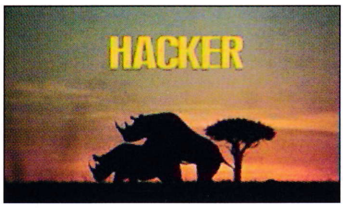
Filip Grubišić
Bjelovarska 48, Sesvete

O **I tako ljudi šalju pisma ne bi li dobili odgovor u Hackeru. No ako se malo zamislim nad ovim intelektualnim uratkom, glavom mi prolazi pitanje: želi li ovaj čovjek odgovor na pismo ili nešto drugo? U svakom slučaju, toliko smo sretni što čitatelji šalju pisma u kojima definiraju blage devijacije u psihološkom profilu da se jednostavno ne možemo suzdržati. I onda se ljudi čude kad nekoga huligani prebiju na trgu aluminijskom bejzbolskom palicom. Ja bih se zabrinuo.**

RAZVIJENA PODLAKTICA DESNE RUKE

P Poštovano uredništvo časopisa "Hacker", pozdravljam vas.
Broj 62 je izazvao promjenu razlike kvalitete, na prosječnu (*you're too fuckin' modest there, son:), d.*). Naslovnica je impresivna, konačno smo dobili i RPG prilog; što postavlja nagradno pitanje "a što li se to radilo toliko dugo na njemu???". Prilog "gola daikatana" je izvrstan, samo...oni kvadratići crne boje na fotografijama se nekako ne uklapaju u koncepciju (*ali sve te bradavice i prozirni filteri...strašno...ova djeca su nezasitna... d.*). Bilo bi mnogo bolje da ih nema (*ima jedna polica u videoteci... d.*). Sada vrtite glavom i pitate se gdje mi je pamet, uostalom, imate vi i maloljetnih čitatelja?! Gospodo, to se riješi natpisom "samo iznad 18!!!" Taj potez bi značio gubljenje dijela čitatelja (*da, oko 89%, d.*), ali i oduzimanje dijela časopisu Playboy. Možda biste u nekom od sljedećih brojeva mogli izdati prilog "goli Hacker" s fotografijama, recimo Kristine Jeren ili drugih ženskih suradnica (*Krešimira Mijića ili čistačice, primjerice, d.*) Janus Pressa??? Razmislite, ako može model Eidosa, ako može Killcreek iz Ion Storma, zašto ne bi i suradnice jedinog časopisa "s kojim se igra"?!? <SNIP>

Shocker_hr@yahoo.com



Sex sells!

O **Evo, s obzirom da nemam što inteligentnije reći, gotovo sa stopostotnom sigurnošću zaključujem da ovdje imamo posla s IZNIMNO frekventnim masturbatorom. Mislim, masturbiranje je u redu ako ne uzmemo u obzir da u pasivnoj nakani nabavke pornomaterijala neki slučajevi koriste časopis za kompjutorske igre. PA KASETE U VIDEOTECI SU VAM PO DESET KUNA, A HACKER STOJI TRIDESETAK. Pazite samo na uštedu.**

OVO JE ZAVJERA, ZAR NE?

P Drago uredništvo!
Nakon kupnje 62. broja Hackera, prolistasmo prvih nekoliko stranica, kad na 14.....Oooopa! Ugledasmo prelijepu nam Daikatanu. Ostadosmo bez dragocijenih nam riječi. Sve je bilo u redu dok ne ugledasmo crne mrlje oko njezinog stidnog dijela (*i to baš pred orgazmom, DAMN, d.*). Bacismo oko na drugu ljepoticu, ali ubrzo uvidjesmo nešto jako strašno (*da ste stari 13 godina i da nemate život?, d.*). Mlada ljepotica nije bila gola! BUT WHY? Pohvale cijelom razvojnom timu Hackera, a posebice Damiru Rukavini koji konačno recenzira nešto isključivo za muški rod. Svaka Vam čast! Vjerujemo da se ovim brojem povećao i broj vaših čitatelja.

Mario i Kiki iz Karlovca

O **U redu, u redu, bilo bi nekorektno da se ne zahvalimo na komplimentima, ali teoretski govoreći... vi ljudi niste normalni. Mislim, svjesni smo da hormoni u pubertetu rade na smjenu, ali ovo je nenormalno.
Čak ni naš lokalni Mislav Mataija ne pokazuje tolike znakove interesa. Da, očito je da je Killcreek komad i pol, ali sama pomisao da je Hacker postao tema mokrih snova 30% hrvatske igraće populacije donosi mi stravičan osjećaj u korijenoj čakri.
Scary stuff, kids!**



Evo još malo erotike...

BILO ŠTO ZA PROMJENU TEME

P Pročitao sam nedavno u broju 58 da se traži mišljenje čitatelja o RPG igrama. Moje je mišljenje da su RPG igre bolje od ostalih jer se u njima ne moraju rješavati pretjerano teške zagonetke kao kod nekih avantura iako su neke zagonetke prelagane ili neki zadaci prem (*preneuredno napisano za razaznavanje, d.*), RPG igre su još uvijek jako zanimljive jer (većina) sadrže priličnu količinu akcije i dobru atmosferu. Pa poneke kao Nox i Dink <SNIP>



Roleplaying session u punom jeku. "Posisat ću ti dušu, Doroti!"

O **Dovoljno za mali intermeco. RPG prilog je izašao, a mišljenja o RPG-ima poput ovog su po zanimljivosti ekvivalentna onima o javnom prijevozu. Next!**

MOJ HEMEROIDE

P Dragi, najbolji, predivni i kolosalni Hackeru!
S obzirom na uvod koji govori sam za sebe da ne postoji granica koliko vam se odmah na početku želim uvući u g...., molim da me kao ipak iskrenog sljedbenika vašeg kulta Dobre Igre barem pozorno uzmete u obzir i saslušate moj vapaj i krik.
Još od doba kad je izašao Rainbow Six, a slijedište ga ostala braća po krvi i zanatu, ja sam u silnoj želji da originalni asenal popunim kakvim novim pljucama i mogućnostima koje su mi uskraćene jer modema i Interneta moj ionako jedva iskamaćeni *komp* teško da će u skoroj budućnosti vidjeti (*caritas, anyone?, d.*).
Uistinu! Nemrem više! Ne mogu više držati heklericu u ruci i puziti naokolo tražeći tangose s tom bijedom u ruci. Niti Unreal nije bolji. Obožavam ga, ali bio- rifle i ostale anticool gane su već odavno izgubile čar (*gubim se, recite mojoj ženi da je vo..*prekid tona*d.*).
I zato vas molim, ne, preklinjem, da i neki od svojih cedača ostavite ovom usamljenom ratniku (*Jesi li siguran da nisi mornar?, d.*) kakav dodatak koji bi ovjenčao slavom pravog oštrostrijelca.
Primite puno pozdrava i želja od mene i nadam se svijetloj budućnosti za tipkovnicom.
(Slijedi zvuk uvlačenja)

Veljko Kerčević,
Jardasi 22a, Viškovo, Rijeka



Evo, umjesto igre, poklanjamo ti konja i plinsku masku

O **Istinski sam iznenađen iskrenošću kojom se ovaj čitatelj odlučio okoristiti ne bi li kojim slučajem zaradio originalnu igru koju mi u redakciji imamo. E, mladiću, ovo je pismo ipak za nijansu promašilo koncept. Kako svima nije jasno da ćemo za pismo mjeseca izabrati SAMO ono pismo koje pokazuje da ga je pisala osoba s malo samopoštovanja (i poznavanja koncepcije o načinu pisanja nekom časopisu). So can it, son; this'll never work.**

POTREBA

P Dragi Hackerovci!
Vaš sam čitatelj 2 godine i imam jednu želju.
Možete li mi poslati jedan primjerak Tiberium Suna?
Naravno, ako vam je ostalo.

Matija Matišić, Zagreb

O **Ne.**



IPAK NIŠTA OD MYTHA 3?

Nakon što je Microsoft kupio programersku kuću Bungie, iskrsla su mnoga pitanja glede njene budućnosti. Jedno od njih vezano je i uz njihov serijal Myth. Naime, u novonastaloj situaciji copyright na Myth serijal ostao je u vlasništvu tvrtke Take Two Interactive. Myth 3 je trebao, prema spekulacijama, koristiti napredni engine igre Halo. Kako od toga, po svemu sudeći, barem od strane Bungieja neće biti ništa, ostaje pitanje: koji je sljedeći Bungijev projekt?

SONY PODVIO REP

Nakon što je sudac odbio sedam od devet Sonyjevih pritužbi, Sony je dobrovoljno odustao od tužbe protiv Connectixa. Tužba je pokrenuta zbog Connectixovog Playstation emulatora Virtual Game Station, kojim je navodno prekršeno 11 patenata. To je još jedna pobjeda u nizu za proizvođače emulatora koje Sony progoni jer omogućuju igranje Playstation igara na drugim platformama.

NIJE TOM EIDOSU LOŠE...

...iako u posljednjih godinu dana bilježe isključivo gubitke. Tako su nedavno zaposlenici Core Designa, relativno male engleske tvrtke u vlasništvu Eidosa, poznate po Eidosovom najprofitabilnijem serijalu i zaštitnom znaku, Tomb Raideru, dobili bonuse u ukupnom iznosu od oko 5.6 milijuna funti. No, to nije ništa prema bonusima koje su si dodijelili Eidosovi direktori, neki od njih su dobivali po 7 milijuna funti! Je li se taj novac mogao bolje utrošiti - primjerice na očuvanje nedavno zatvorenih Looking Glass Studiosa?

BATTLEFIELD EARTH IGRA

Redatelj komercijalno i kritički iznimno neuspješnog filma Battlefield Earth, *Roger Christian*, najavio je proizvodnju igre temeljene na tom filmu, odnosno na istoimenoj knjizi L. Ron Hubbarda koja je filmu poslužila kao predložak. Radnja tog filma (i najavljenog nastavka koji dolazi u kina najvjerojatnije dogodine) se događa na postapokaliptičnoj Zemlji u kojoj se ljudi regrupiraju u obrani protiv okupatora, opasnih izvanzemaljaca Psychlosa. O igri se zasad ne zna ništa, no nadajmo se da neće doživjeti sudbinu ostalih filmskih «prebjega» na računalo.

BLIZZARD

Diablo 2 - peripetije

O Diablu 2 se ovih dana ne prestaje govoriti...

Nakon što je konačno izašao taj dugoočekivani Diabla 2, igraća zajednica već tjednima o njemu bruji.

Igra je oborila sve rekorde prodaje. Samo u prvom danu prodano je nevjerojatnih 310 000 primjeraka! Ako tome pridodamo nekih dva milijuna narudžbi što ih je Blizzard primio prije izdavanja igre, zaključak je jasan: Diablo 2 se u času izlaska na tržište prodao bolje nego većina igara nakon godinu dana na policama trgovina. Dosadašnja dominacija Simsa na top-ljestvicama prodaje uskoro će, čini se, biti ugrožena.



Sve bi bilo ružičasto da nije tehničkih problema. Prije svega, problematična je bila multiplayer strana igre. Budući da je velik broj igrača odmah nagrnuo na Blizzardove servere, Battle. net, cijeli se sustav srušio (mada je Blizzard mjesecima govorio da je najviše ponosan upravo na multiplayer u Diablu 2). Trenutačno Blizzard koristi server u zapadnoj Americi za testiranje različitih rješenja za taj problem pa se igrači uglavnom preusmjeravaju na druge servere. Osim toga, izdana su i dva *patcha* za popravljanje bugova u singleplayeru.

Unatoč problemima, prodaja Diabla 2 se i dalje penje. K tome, na umnožavanje je otišla i Macintosh inačica igre. Čini se da će ovo ljeto, uz Diablo 2 i Deus Ex konverzije, biti jedno od najsadržajnijih za Mac igrače u posljednjem desetljeću.

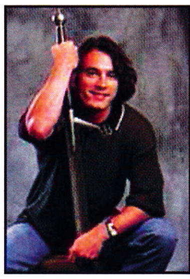
ID SOFTWARE

Otpušteni Paul Steed pokreće vlastiti studio

id Software podijeljen u dva tabora

Nakon što je odlučeno, i odmah objavljeno, da će idući projekt id Softwarea nakon Quake 3 Team Arene biti treći nastavak legendarnog Doom serijala, zaposlenici id Softwarea su različito reagirali.

Neki su se složili s tom Carmackovom inicijativom, no neki su se tome izričito protivili. U drugoj se skupini našao i pomalo kontroverzni modeler/animator Paul Steed, koji je dotad radio na Quake serijalu i mnogim drugim igrama izvan i unutar id-a. Njegovo je protivljenje, temeljeno na mišljenju da novi nastavak ne može biti dostojan revolucije koju je pokrenuo originalni Doom, rezultiralo otkazom.



Steed je stoga odlučio krenuti svojim putom i osnovati vlastiti studio pod nazivom Pummel Studios. Pummel će proizvoditi igre u FPS žanru, no uglavnom koncentrirane na singleplayer, koje bi trebale konkurirati id Softwareu i sličnim tvrtkama. Kako kaže, planira izdati tri igre u idućih pet godina. No, sve je to još daleko od ostvarenja jer je studio još u osnutku. U međuvremenu, Steed radi kao vanjski suradnik na animaciji likova za Rogueovu igru American McGee's Alice.

Alpha Centauri roleplaying

Firaxisova strategija u GURPS svemiru

Firaxis, predvođen dizajnerom Alpha Centaurija Sidom Meierom, postigao je sporazum s tvrtkom Steve Jackson Games po kojem će SJG proizvesti worldbook Alpha Centauri tematike za svoj pen&paper roleplaying sustav GURPS (Generic Universal Roleplaying System).

GURPS je sustav roleplaying pravila koji se može primijeniti na bilo kakav svijet pa tako, osim bazičnih GUPRS pravila, Steve Jackson Games izdaju i worldbookove s opisima različitih svjetova i junaka za uporabu u toj igri. Odsad toj skupini pripada i Alpha Centauri, a već otprije je u GURPS sustav uključena i Bungiejeva igra Myth.

SYDNEY 2000

Brže, više, jače

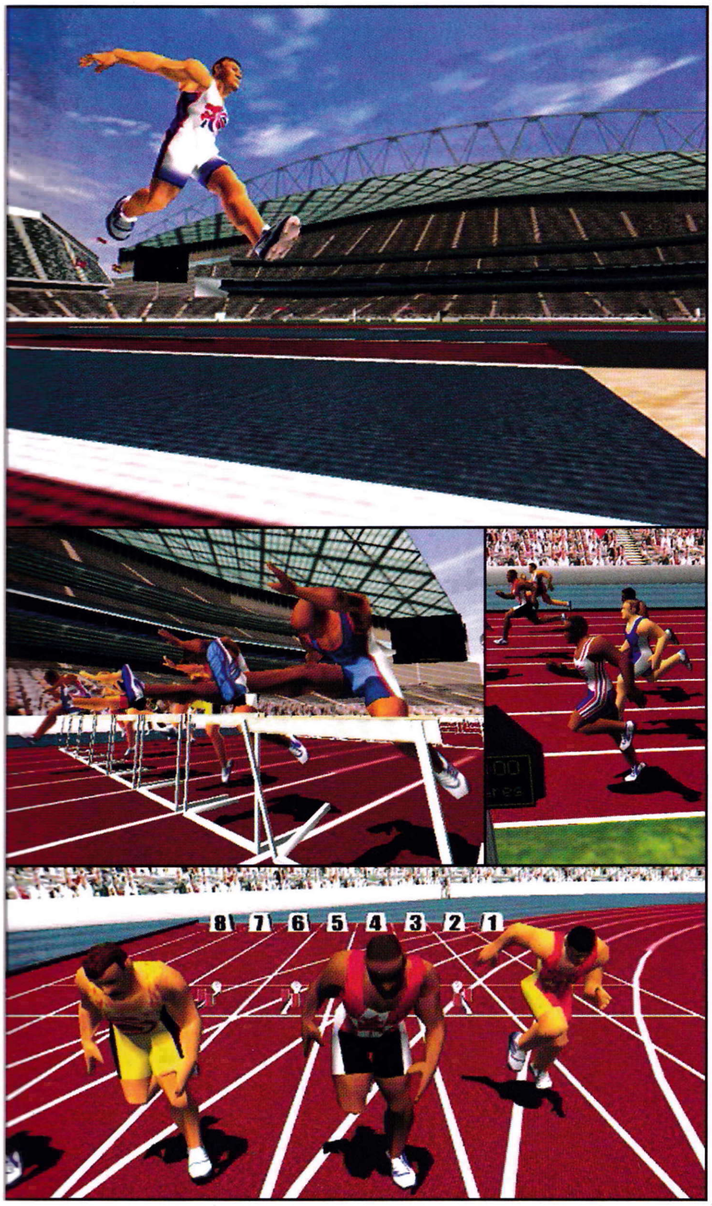
Olimpijada na računalu stiže uskoro

Iz stagnirajućeg Eidosa ipak stižu još neke obećavajuće igre. Dobar je primjer toga Sydney 2000, prva kompjutorska simulacija Olimpijskih igara nakon nekoliko godina. Igra u proizvodnji engleskog tima Attention To Detail je pred završetkom i krajem kolovoza bi trebala stići na tržište.

Ovaj put riječ je o službenoj igri, što znači da će sva natjecanja i sve virtualne "arene" biti prikazane apsolutno vjerno stvarim predlošcima. Nažalost, neće biti stvarnih sportaša (osim ako nam to iz nekog razloga ne taje), ali su modeli igrača izgledom vjerni nacionalno-etničkom podrijetlu te tipu natjecanja (dizači utega izgledaju potpuno različito od sprintera). Prikazana će biti sva natjecanja: trčanje 100m, 110m s preponama, skok uvis, troskok, plivanje, biciklizam, dizanje utega, bacanje kladiva, skakanje u vodu, kajak, streličarstvo itd., itd.

Postojat će nekoliko različitih načina igranja, od arkadnog pa do onog malo više okrenutog simulaciji. Ako se odluči za drugu varijantu, igrač će na upravljanje dobiti 12 sportaša, po jednog za svako natjecanje, koje će morati provesti kroz treninge i sva olimpijska natjecanja do konačnog uspjeha. Kroz treninge će im unaprijediti snagu, fizičku vještinu i moralnu čvrstinu. Jaki treninzi će se očitovati i u izgledu i tjelesnoj građi. Tu je i motion capture tehnologija izvedena na pravim olimpijskim sportašima.

Sydney 2000 je najavljen još za nekoliko platformi osim PC-a: za Playstation, Dreamcast, Nintendo 64 i Gameboy Color. Je li ovo igra koja će spasiti Eidos? Ne bismo se u to kladili, naročito s obzirom na nedostatak pravih sportaša - no, ne vjerujte nam na riječ.



MAJESTY THE NORTHERN EXPANSION



Popularni fantasy ima prvi add-on

Još nekoliko dolara za Cyberlore Studios

Nakon što je RTS/RPG igra Majesty: The Fantasy Kingdom Sim došla praktički niotkuda i postigla prilično dobar uspjeh, nije nimalo čudno što je brzopotezno najavljena ekspanzija.

The Northern Expansion se odvija nakon što je igrač u originalnoj igri uništio neprijatelje i uspostavio mir u svom kraljevstvu. Sve je u Majestyjevom svijetu mirno i idilično, ali heroji su nemirni, žele nove izazove, osvajanja i questove. Stoga, igrač kreće u ekspanziju prema sjeveru.

Tu su novi questovi, građevine, jedinice, čudovišta i čarolije, a i grafički izgled će biti nešto drugačiji u odnosu na original. Novih je questova ukupno trinaest, a ekspanzija dolazi i s poboljšanim editorom koji igračima omogućuje kreiranje vlastitih questova u singleplayeru i multiplayeru.

Posljednji izdisaji Eidos Interactivea

Eidos uskoro u vlasništvu druge tvrtke?

Nakon mjeseci velikih poslovnih teškoća i gubitaka koji su samo u prošloj godini iznosili čak 27 milijuna engleskih funti, čini se da će Eidosova priča završiti tako da će tu nekoć vrlo uspješnu englesku izdavačku kuću kupiti neka od konkurentskih tvrki.

Kao potencijalni kupac u posljednje se vrijeme najviše spominje francuski izdavač Infogrames. Prema nekim navodima, Infogrames priprema takozvani «hostile takeover», odnosno otkup tvrtke bez pristanka njezinog rukovodstva. Infogrames Eidosovim dioničarima nudi 700 penija po dionici čija je nominalna vrijednost 535 penija. Vrijednost tvrtke, prema Infogramesovoj ponudi, ukupno iznosi oko milijardu dolara. Ta je ponuda još neslužbena, računa se da bi moglo proći još nekoliko tjedana prije nego se detalji objave. Nitko iz Infogramesa to nije službeno potvrdio.

Također, spominje se i veliki Electronic Arts. Prema Financial Timesu, EA želi konkurirati Infogramesu i otkupiti Eidos. Međutim, Electronic Arts je zanijekao bilo kakvu vezu s tom pričom.

MATTEL OTKUPIO ROBOTECH LICENCU

Mattel Interactive, u posljednje vrijeme vrlo aktivna izdavačka kuća, otkupila je od tvrtke Harmony Gold prava za proizvodnju igara utemeljenih na legendarnoj *anime* crtanoj seriji Robotech. Na osnovi Robotecha proizvest će se cijela franšiza igara, i to za PC i konzole sljedeće generacije. Zasad nije poznato o kakvim će igrama biti riječ ni kad će biti izdane. Robotech je, inače, jedna od najpoznatijih crtanih serija te vrste, a prikazuje se u 60 zemalja diljem svijeta (nažalost, ne i u Hrvatskoj).

TRENT REZNOR ZAINTERESIRAN ZA DOOM 3

Trent Reznor, glazbenik poznatiji kroz svoj moglo bi se reći one-man band Nine Inch Nails, izjavio je u članku za Apple.com da je zainteresiran za suradnju na soundtracku nadolazećeg Dooma 3. I inače je ljubitelj sličnih soundtrackova i računalne tehnologije. Mnogi će se sjetiti da je upravo on bio autor glazbe za Quake, što se još uvijek drži jednim od najboljih soundtrackova za igru svih vremena. Sve je to još uvijek vrlo neslužbeno, no teško je vjerovati da bi id Software odbio nekog poput Reznora.

TOTALLY GAMES PRELAZI NA X-BOX

Totally Games, proizvođač X-Wing serijala i nadolazećeg Star Trek: Bridge Commandera, najavio je svoju prvu igru za sve popularniju X-box konzolu. Bit će to igra fantasy tematike koja bi trebala imati elemente simulacije leta, a proizvođači su posebno ponosni na grafiku i efekte te tvrde da će dubinom i kvalitetom biti daleko ispred većine konzolaških igara.

INFOGRAMES KUPIO PARADIGM

U dealu kojim je Paradigm u zamjenu dobio 700 000 Infogramesovih dionica, Infogrames je otkupio tog američkog proizvođača poznatog po igrama F1 World Grand Prix i Beetle Adventure Racing. Ta je kupnja dio Infogramesove strategije širenja na američko tržište.



DARK SECTOR

Unreal Tournament - ali s tisućama igrača!

Digital Extremes priprema FPS za novo tisućljeće

Digital Extremes, tvrtka koja je zajedno s Epicom kodizajnirala Unreal i Unreal Tournament, u svojim studijima priprema vrlo ambiciozni projekt. Igra pod imenom Dark Sector bit će žanrovski slična Unreal Tournamentu, ali je riječ o *massively multiplayer* igri koja će se odvijati u velikom online svijetu s tisućama igrača.

Igrač će u početku dizajnirati svoj lik s kojim će se spojiti u svijet Dark Sectora. Taj je svijet dizajniran u SF stilu. U dalekoj budućnosti, nakon velike devastacije, svijet sliči onome u Mad Maxu ili Falloutu. Rijetki preživjeli su razasuti po svemirskim stanicama u cijelom Sunčevom sustavu i danomice se moraju boriti za opstanak. Bande, frakcije, kriminalci i plaćenici se bore za rijetke resurse. Oslabljena vlada zapošljava lovce na glave da se bore protiv svugdje prisutnog kriminala.

Igrač preuzima ulogu lovca na glave, no, ako želi, može krenuti i drugim putem, postati kriminalac, ubojica i sl. Igrači u online svijetu će se moći udruživati u bande ili se boriti u arenama. Bit će simuliran i svemirski let te borba u različitim letjelicama.

Jedna od najjačih strana igre je ona tehnološka. Koristit će se unaprijeđenom inačicom enginea Unreal Tournamenta, s podrškom za T&L, multitexturing, skeletalnu deformaciju i sl. Nakon izdavanja igre na web stranicama Digital Extremesa će biti objavljivana i mnoga poboljšanja i dodaci. Datum izlaska ove vrlo obećavajuće igre zasad je nepoznat, a moguće je da će se poprilično oduljiti.



MONOLITH



Najavljen nastavak Alien vs Predator

Izvanzemaljci i grabežljivci, drugi put

Monolith i Fox Interactive su objavili da su trenutačno u ranoj fazi proizvodnje nastavka vrlo popularnog FPS-a iz 1999. godine

Nastavak će proizvoditi Monolith, a ne Rebellion, a Fox Interactive će biti izdavač. Zasad se zna vrlo malo, pa se tako ne zna ni pravo ime igre, kao ni datum izlaska.

Igra će se koristiti naprednim LithTech 2.0 engineom. Najavljuje se da će u središtu biti složena radnja, za razliku od prvog dijela koji nije imao naročito razrađenu priču. Postojat će i mogućnost slobodnog snimanja pozicije u bilo kojoj situaciji. Iako će igra biti jednako dramatična i atmosferična kao prethodnik, bit će i manje adrenalinskih dijelova koji će igraču pružiti priliku da se odmori od akcije. Osim na PC-u, nastavak se planira i za jednu (ili više?) od konzola nove generacije.

UNBORN

Jawohl, Herr Komandant!

Nakon dobro primljenog Eartha 2150, predstavljen je još jedan njemački RTS

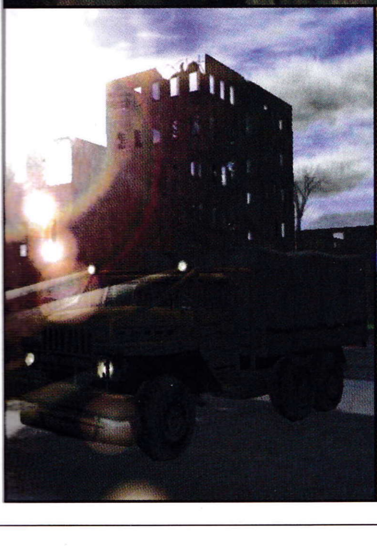
Iz njemačkih razvojnih studija Silver Style stiže još jedna u nizu zanimljivih 3d real-time strategija. Unborn, igra koju proizvođači reklamiraju kao "3D strategiju sljedeće generacije", ne čini se posebno revolucionarnom u moru sličnih strategija, no mogla bi se kvalitetom izdvojiti iz prosjeka.

Zasad se o igri vrlo malo zna. Budući da je Silver Style malen i nepoznat studio, pitanje je kakva je situacija s izdavanjem igre i međunarodnom promocijom.

Riječ je o real-time strategiji koja u mnogočemu podsjeća na igre poput Ground Controla, Dark Reigna 2, Dogs of War, nadolazećeg Battle Islea 4 i sl. Kao glavna prednost navodi se raskošan grafički engine, u cijelosti u 3D-u. Doista, sudeći po slikama, Unborn je na tom polju na vrlo visokoj razini i bez ikakvih problema može izdržati usporedbu sa svim novijim RTS-ovima tog tipa. Simuliran je reljef, zajedno s postojećom florom i faunom, što daje dojam samostalnog svijeta neovisnog o igraču. Vremenski uvjeti su također realistično predočeni. Tu je i slobodna 3D kamera s mogućnošću zumiranja, te *level editor* koji dolazi s igrom.

Radnja je smještena u daleku postapokaliptičnu budućnost. Igrač je u ulozi vođe vojne grupacije i vojnim se sredstvima mora izboriti za obnavljanje civilizacije te za otkrivanje tajne Zemljine propasti. Postoji mnogo različitih jedinica s višenamjenskim naoružanjem. Izlazak ovog zanimljivog RTS-a očekuje se u trećem tromjesečju 2000.









ECTS



Europski E3 i ove godine

Europski E3 ili zamiruća priredba?

Iove će se godine, i to od nedjelje 3. rujna do utorka 5. rujna, održati ECTS sajam. Riječ je o europskom pandanu poznatijem američkom sajmu E3.

ECTS se tradicionalno odvija u Londonu, i to uvijek početkom rujna, što mu daje prednost u odnosu na E3 jer je bliži kraju godine, razdoblju koje je, prodajno gledajući, za proizvođače igara najproduktivnije u godini. Također, ECTS je europskije usmjeren, na njemu izlaže većina europskih proizvođača igara, što nije za zanemariti jer je europsko tržište interaktivne zabave u 1999. vrijedilo čak 5.8 milijardi dolara, a do 2003. će narasti do 8 milijardi. Unatoč tome, posljednjih je godina ECTS sve slabiji i slabiji te, iako se broj izlagača i posjetitelja konstantno povećava, najveći igrači industrije sve češće izostaju.

Tako će ove godine s ECTS-a izostati važna imena poput Electronic Artsa, Activisiona, Sege, Interplaya, Microsofta, Infogramesa (francuski izdavač!) i drugi. Ipak, tu je i dalje pregršt vrlo zanimljivih izlagača koji će sasvim sigurno imati što za pokazati: 3Dfx, Matrox, Intel i nVidia, Nintendo i Sony, Ubisoft, THQ, 3DO, Blizzard, Cryo, Disney, Havas, Sierra, Red Storm, Virgin, Southpeak...

Acclaim zatvorio Probe

Novi tržišni uvjeti uzimaju svoj danak

U sklopu sveopće reorganizacije Acclaim je zatvorio svoj studio Probe. Probe je poznat kao jedan od najkvalitetnijih Acclaimovih studija koji je u prošlosti bio zaslužan za igre Forsaken, Re-Volt i konzolašku Extreme G seriju. Najnoviji Probeov projekt Ferrari Grand Prix za PS2 bit će prebačen u engleske studije Knightsbridge, gdje će završiti i neki od bivših Probeovih zaposlenika.

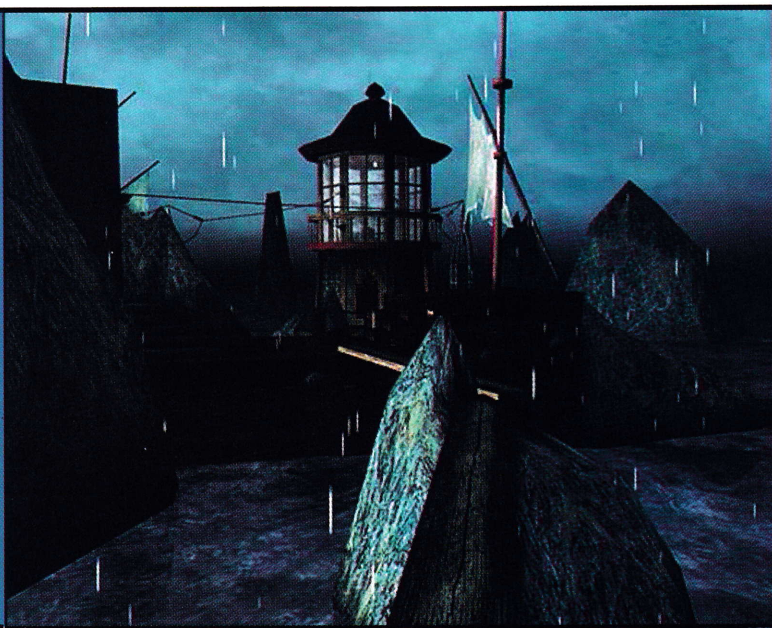
Razlog zatvaranju Probea leži u lošoj financijskoj situaciji u Acclaimu koji se, kao ni mnoge druge tvrtke, nije snašao u novoj tržišnoj situaciji, s velikim troškovima prebacivanja projekata na konzole sljedeće generacije. Nagađa se da će Probeovu sudbinu uskoro doživjeti i studio Teeside, bivša Iguana, proizvođač Shadowman serijala.

Piše: Goran Račić

Smrt ideje



U razvoju igara za PC postojao je prijelomni trenutak do kojega smo vrijeme računali na jedan način, a onda smo ga počeli računati na drugi način. Tako smo dobili staru i novu eru pa smo, kao i u kršćanstvu, morali nekoga razapeti.

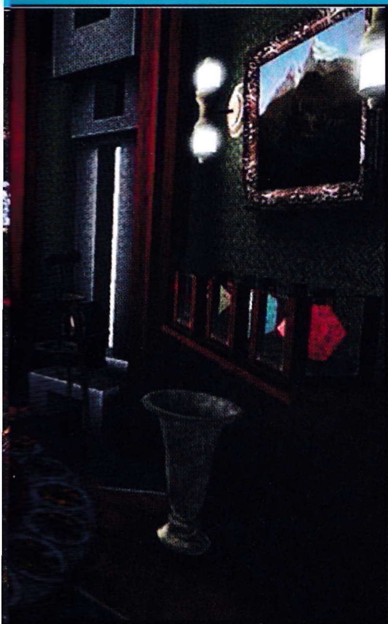


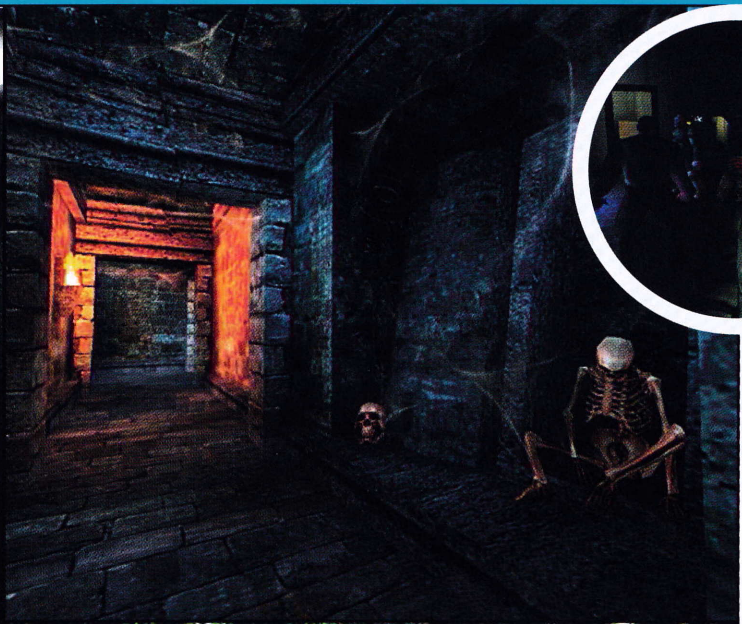


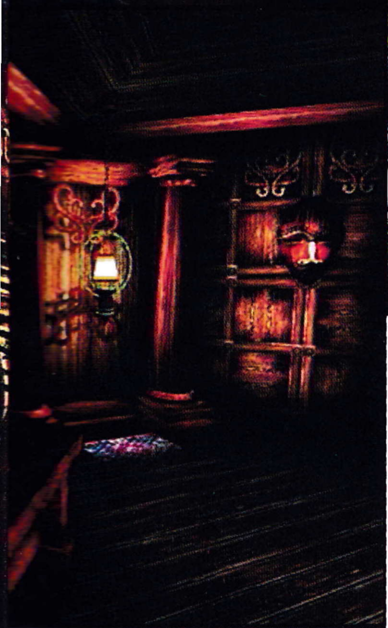


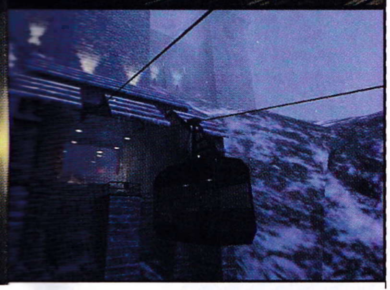


Nismo točno sigurni kad se taj trenutak dogodio ni kako se dogodio, ali je to sigurno bilo u vrijeme kad je proizvodnja igara postala unosan posao. U tom smo trenutku razapeli inovativnost i ideju kao smisao igre.
Otad pa nadalje počela je nova era u kojoj i dandanas živimo. Živimo u svijetu gdje se igre rade isključivo zbog novaca, i to ne nekih malih količina, za "pljuge" i kavu, riječ je o milijunima. Svako malo možemo čitati o igrama koje su prodane u više od milijun primjeraka – t o su, primjerice, nedavno postigli Simsi. Ali ruku na srce, Simsi su igra s relativno izvornom idejom makar je i ta ideja plagijat. Simsi bi trebali biti stvaran život prenesen u računalo, znači - plagijat stvarnog života, ali srećom, život nije ni pod čijom licencom tako da autorska prava ne postoje.
Život koji nas okružuje je često predložak za igre, tj. veliki dio igara pokušava postići realnost stvarnog svijeta. U drevnoj Grčkoj su filozofi vjerovali da postoje dvije vrste stvarnosti. Jedna koja se sastoji od naših ideala, taj svijet je savršen. A s druge strane, postoji i stvaran svijet u kojem živimo i gdje pokušavamo pretočiti tu savršenu zamisao o svijetu. Ali kako je čovjek nesavršeno stvorenje, nikad mu to ne uspije kako treba.
Danas smo dobili i virtualnu stvarnost, tako da sada imamo stvarni svijet, savršeni svijet u našoj glavi i virtualni svijet koji je tek zaživio, ali je zato uzeo maha. Taj treći svijet si može dopustiti da uzima najbolje ili najgore iz prva dva. Tako nastaju igre. Uzimaju se elementi iz svakidašnjeg svijeta, ali ne neki očiti, nego stvari koje možemo osjetiti, kao gravitacija, fizički modeli, i na to se dodaju likovi koji su preneseni iz nečije glave te im se udahnjuje život. Sve se to umata u šareni papir zvan grafika, dodaju se neki začini, kao zvuk, i dobili smo po kuharskom receptu igru. I zašto onda neke igre propadaju, tj. nisu uspješne kao neke druge? Zbog već spomenutog elementa, ideje. Ali, previše je danas cendranja kako nema originalnih ideja. Ako malo razmislimo, teško je izmisliti nešto novo u svijetu u kojem već sve postoji. Prvo smo izmislili različite žanrove: počeli smo s arkadama, pa smo dodali malo više akcije, pa smo ponudili različite vrste RPG-ova i FRP-ova, pa smo krenuli na avanture, a potom i prema FPS-ovima, pa smo počeli modificirati žanrove, pa dodavati im podžanrove, pa kombinirati tako da danas imamo gomilu žanrova - kako originalnih. tako i nekih mješanaca.
Slobodno možemo reći kako danas više i nema čistog žanra, takvo što je izumrlo kad smo počeli dobivati zvuk i grafiku u 256 boja.
Od tog trenutka dobili smo mogućnost eksperimentiranja i počeli dodavati nečistoće pojedinim žanrovima.
Danas imamo FPS-ove (**F**irst **P**erspective **S**neaker) koji se oslanjaju na zvuk, pa onda i

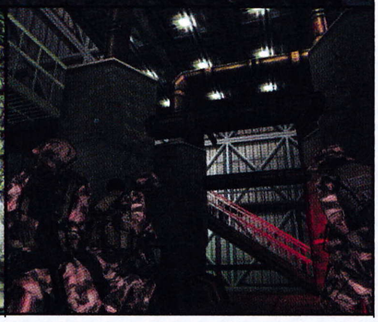












miješavine turn based i real-time strategija, primjerice Shogun, najnovija igra izašla pod okriljem Electronic Artsa. Možda sve to ovisi o mjestu gdje igre nastaju. Pogledamo li, primjerice, SAD, u kojem postoji veliki broj izdavača i proizvođača igara, vidjet ćemo da se sve svodi na hiperproizvodnju sumnjive kvalitete (znače li vam što gomile *patcheva* koje se svaki mjesec puštaju na net da se pokrpaju igre?). A s druge strane, pogledajte Japan u kojem se zna proizvesti odličan RPG koji ima malo primjesa i koji ne dobiva *patch* svaki drugi tjedan. Razlike vjerojatno nastaju zbog različitog pristupa igri, a drugačije su i kulture. A onda opet, kako su RPG i FRP potekli od MUD-ova (**M**ulti **U**ser **D**ungeons) koji su se igrali još davno preko terminala, to je žanr koji ima najveću starost. Godine su mu omogućile razvoj u svim smjerovima koji su bili potrebni da se napravi kvalitetan proizvod pa makar se ideja stalno ponavljala. RPG-ovi imaju svoje pravilnike koji se poštuju kao riječ Božja (normalno ima i iznimaka), a to se sve zove AD&D sustav. Dosad takva organizacija nije pratila nijedan žanr.

Kao glavni temelj bilo koje igre stoji priča, a danas ih ima najrazličitijih. Ne možemo napraviti rez i reći je li bolja igra s razgranatom pričom ili je pak linearna radnja formula za uspjeh. Pretakanje slova u igru je težak posao jer ako je namjera da se knjiga (uzmimo nju kao primjer) prebaci u virtualnu stvarnost, moramo zajamčiti radnju koja će se odmatati ispred naših očiju, tj. mora imati početak, zaplet, vrhunac i rasplet, a usto mora biti u svakom trenutku zanimljiva da bi se kupci zadržali pred ekranom. Igara koje se temelje na knjizi, stripu ili filmu je mnogo. Jedna od tvrtki koja se time dosta bavi je Red Storm - oni su prvi uzeli predložak Clancyjeve knjige i pretočili ga u FPS. Nakon već drugog nastavka i nekoliko *mission packova,* oni idu i dalje. Razvijaju novu igru u trećem licu koja se također radi po knjizi. Igra se zove Freedom, a radi se po predlošku uzetom iz serije novela Anne McCaffrey.

Žanr ne ograničava da se takve priče prenose u igru. Sjetimo se Discworlda koji je bio avantura, i to urnebesna, pa onda opet jednog FPS-a, The Wheel of Time, nastalog po predlošcima Jordanove serije knjiga istog naziva. To je samo kap u moru, tu su i igre nastale po različitim strip-junacima, gdje obično prednjače arkade, pa različiti likovi preuzeti s televizije (*trekkeri* i obožavatelji Star Warsa dobro znaju o čemu se tu govori). Danas imamo i slučaj da se po igri počinje raditi film, recimo Mortal Kombat serijal ili Final Fantasy ili stalnospominjani film o Lari Croft. Filmovi samo izviru, ali ne ostavljaju baš neki dojam.

Ali, pronalaskom dobrih ideja možemo priču maknuti u drugi plan. Shiny je živi primjer za to. Napravili su MDK koji ima neku ludu priču o alienima iz druge dimenzije, ali zato ima otkačenu radnju tijekom igre. Onda Wild 9 za PSX koji je bolesno ostvarenje s mnoštvom dobrih ideja unutar same igre. Sada čekamo Sacrifice koje će imati gomilu odličnih ideja umotanu u priču o žrtvovanju duša bogovima.

A onda su tu i rijetke "pomaknute" igre koje su odane svojem žanru, imaju odličnih ideja i zgodnu pričicu. U skoroj budućnosti gledat ćemo jednu takvu, Black&White, koju razvija bivši *bulfrogovac* Molyneux, koji je napravio pregršt legendarnih igara.

Pa ako se čak i razvije neka nova ideja, javlja se novi problem zvan eksploatacija. Kaže se da se iz svakog uspješnog muškarca u povijesti krije žena, tako se isto može reći da se iza svake uspješne igre krije barem još jedan nastavak. A iza svakog nastavka, u međuvremenu, dolazi jedan *mission pack.* Izdavači izvlače novac kupcima balansirajući na tankoj crti koja ih drži između čiste krađe i odličnog omjera uloženog i dobivenog. Veliki dio igara dobiva samo jedan nastavak, ali ima tu nekih koje samo što ne dodaju dvoznamenkasti broj iza svojeg imena (Ultima i FF).

Myst će uskoro zablistati ispred naših očiju kao avantura u realnom vremenu. Dodat će se samo jedan novi "age" i sve prebaciti u 3D okružje, za razliku od *slideshowa* u kakvom je rađen orginal. Proizvođači otvoreno priznaju da to rade da namaknu sredstva za novu igru koju razvijaju pod kodnim imenom Mudpie. Makar se i Mudpie pokazao kao senzacija i oličenje odličnosti ipak se tu radi na upropaštavanju legende kao što je Myst. Kao da pokušamo udahnuti život slikama koje su napravili poznati majstori. Za neke je to svetogrđe, za neke samo još jedan prihvatljivi izvor zarade.

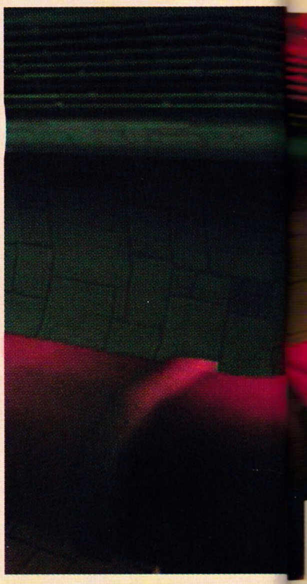
I jesu li ideje mrtve? Nitko nije siguran jer povremeno vidimo bljesak ideje, ali njena konačna realizacija zna biti nikakva. Kažu da je ljudski rod preživio jer ima mašte i inteligencije da stvara i inovira, ravnajući se po tome, svijet igara nije osuđen na osrednjost i krajnju ekslataciju starih, uspješnih naslova. Ali budućnost nikad nije blještava i nikad se ne zna što nam donosi, možda dobre stvari, a možda loše.

 Mislav Mataija

IT CAME FOR ZOG

Od nepoznate danske programerske skupine stiže humoristična avantura bizarne radnje u duhu Day of the Tentaclea









PROIZVOĐAČ	Pixeleers
IZDAVAČ	Topware
ŽANR	Avantura
IZLAZI	2. kvartal 2001.

IT'S SOOOO EUROPEAN

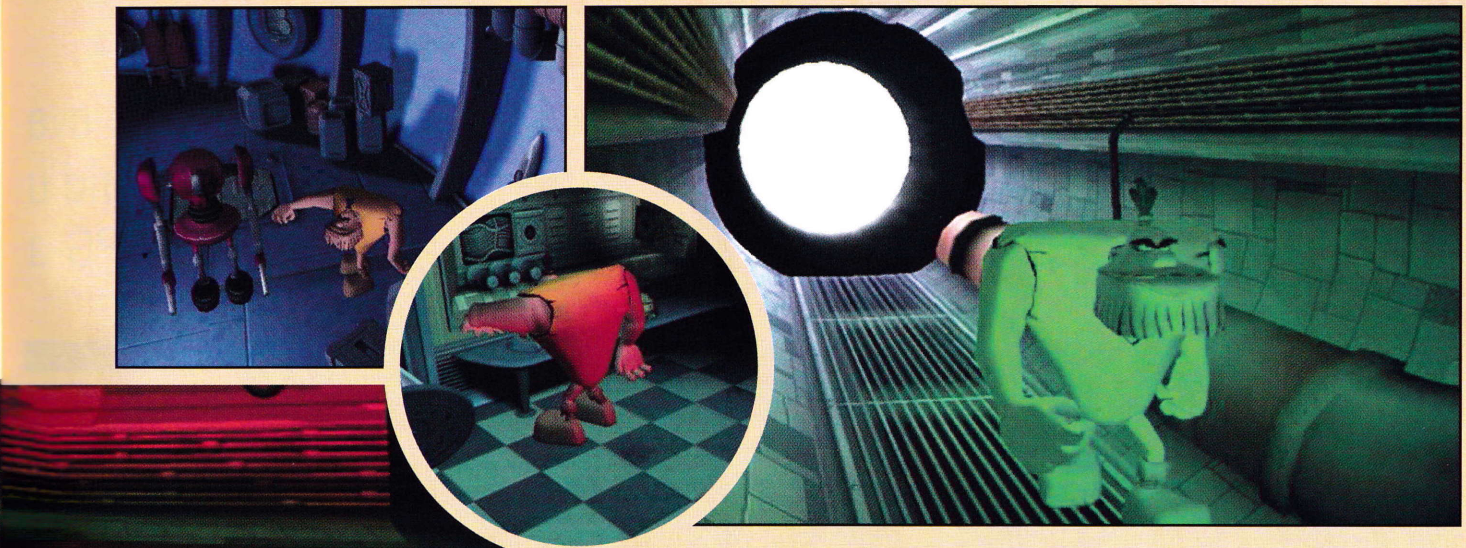
Žanr avantura posljednjih godina ne stoji baš najbolje, tvrdnja je koja se odnosi uglavnom na američko tržište. Što se može, Amerikanci su jednostavno komercijalno nastrojen narod kod kojeg najbolje prolazi instant-zabava za najšire mase. Masovno tržište, masovna produkcija – sve je ondje masovno, ambiciozno, pretenciozno, i to isključivo u cilju zgrtanja što veće količine novca. Rijetko iz američkih glava može proizaći nešto maleno, jednostavno i zabavno. No, zato su tu momci sa Starog kontinenta da Amerikance nauče pameti. Golem se broj malenih razvojnih timova skriva posvuda po Europi u svojim studijima i bez pretjerane pompe radi svoj posao, koji često zna biti mnogo kvalitetniji i zanimljiviji od visokobudžetskih proizvoda. A da osim kreativne, imaju i poslovne pameti dokazuju svojom orijentacijom na avanture. Iako je to često osporavano, za takve igre doista postoji prilično veliko i neiskorišteno tržište, osobito u Europi. S druge strane, i u Americi je sve veća potražnja za dobrim starim avanturama, naročito s obzirom na činjenicu da gotovo sve moderne avanture potječu iz Europe (najnoviji primjer je odlični Longest Journey, a tu su i mnogobrojne Cryjove avanture), što znači da se one ondje ili ne pojavljuju ili izlaze s velikim zakašnjenjem.

HUŠNJAKOVO BRDO

U tu se sliku savršeno uklapa anonimna danska skupina Pixeleers sa svojom prvom igrom intrigantnog naslova It Came For Zog koju će izdati njemačka kuća Topware Interactive. Riječ je o tipičnoj avanturi s karizmatično–smiješnim glavnim junakom, bizarnim zapletom i gomilom zanimljivih zagonetki. Nije to ništa naročito ozbiljno, to je potpuno otkačena i ludo smiješna zabava u maniri Day of the Tentaclea ili nekih drugih Lucas Artsovih avantura. Zašto baš Day of the Tentacle? Sličnost je ponajviše u zapletu (naime, i ovdje se pojavljuju neinteligentni izvanzemaljci). Glavni je junak – ne biste vjerovali – Zog. Zog je neandertalac, inače sin nekoć najvećeg plemenskog ratnika, a sada oronulog starca, te nasljednik njegove legendarne bobene batine "Whammi". Kao tipični predstavnik svoje vrste, Zog je izrazito glup, nimalo elokventan, fizički neskladan, neprilagođenog ponašanja te sofistikacije na razini pobješnjelog bika. *Spiritus movens* cijelog zapleta je sljedeći: Zoga otimaju izvanzemaljci. Susret glupog Zoga s naprednom, a opet glupom, alienskom civilizacijom sam po sebi je dovoljno zanimljiv, no priča tu ne prestaje. Naime, u udaljenom kutku svemira, na Anabolic asteroidu, pametni mladi znanstvenik Barfly stvorio je Generala, vođu svom narodu, Boinksima. No, General je potpuno poludio – nad jadnim je Boinksima uspostavio diktaturu, prozvao se velikim vođom i počeo oboružavati narod i pripremati ga za rat. Usred svog tog nereda pojavljuje se zbunjeni neandertalac Zog. Ovo može završiti svakako, ali dobro nikako.

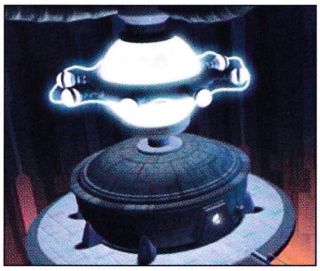
BOG I BATINA

It Came for Zog je zapravo klasična avantura s podosta akcijskih





UKRATKO O Pixeleers



Pixeleers je mladi danski programerski tim koji se dosad nije pojavljivao u visokoprofiliranim projektima. Iako je It Came for Zog njihov prvijenac, mnogo obećava i mogao bi im donijeti i drugih prilika.

elemenata. Vaš lik i okoliš su djelomično u 3D-u (što ćemo objasniti poslije), a kretanje je riješeno na sličan način kao u Grim Fandangu. Dakle, nema point'n'click kretanja nego se krećete tombraiderovski slobodno u različitim smjerovima, i to mišem, tipkovnicom ili gamepadom. Zog može hodati, trčati, puzati, skakati i – što je posebno zanimljivo – lupati po stvarima ili bićima svojim oružjem. To znači da ćete često, osim viju-ga, morati koristiti i reflekse. Tako će Zog skakati preko provalija, izbjegavati udarce i pucnjeve, mlatiti aliene, razbijati njihovu tehnologiju i sl. Štoviše, u bilo kojem trenutku će moći umrijeti, tako da uvijek morate biti na oprezu. Zagonetke koje se pojavljuju u igri su vrlo smiješne i rijetko kad komplicirane. Namjera je proizvođača učiniti igru zabavnom i lako probavljivom pa se nikad ne bi smjelo dogoditi da igrač "zapne" ili da nije u stanju riješiti zadani problem. S obzirom na Zogovo ograničeno shvaćanje svijeta, zagonetke će biti prilično "pomaknute". Trebat će primijeniti neandertalski način razmišljanja. To znači da, primjerice, kad bi ICFZ imao radnju The Diga, ne biste popravljali svjetlosne mostove nego bi Zog po nečemu lupio batinom i napravio vlastiti. Snaga klade valja, a um... ne dolazi naročito do izražaja, barem što se Zoga tiče. Likovi u igri će biti očekivano suludi, od neandertalaca do izvanzemaljaca, i jedino s čim možete računati je to da nitko od njih neće biti normalan. To će, naravno, znatno pridonijeti zanimljivosti dijaloga i radnje. Sam Zog je prilično šutljiv tip, a i kad govori, vokabular mu je prilično ograničen, sastoji se uglavnom od gunđanja, različitih neartikuliranih zvukova i gestikulacija. S druge strane, sigurni smo da u igri neće nedostajati uobičajenih neurotičara, brbljavaca i cijele plejade raznovrsnih likova kojima je zajednička jedino posvemašnja otkačenost i abnormalnost. Tu će se sigurno vidjeti i utjecaj Lucasovih igara, koje su poznate po svojim šarolikim i neobičnim likovima. Pixeleers je svim tim likovima ugradio poseban oblik umjetne inteligencije. Riječ je, naime, o nečem što bi se prije moglo nazvati AU (artificial unintelligence), nego AI. Dakle, umjesto inteligencije, simulira se glupost. Likovi prirodno reagiraju na Zogove akcije, i to na sebi svojstven, glup način.

Jedna od najboljih strana ove igre je ona tehnička, što je za jednu avanturu prilično iznenađujuće. Zog će, kao prvo, zahtijevati 3D karticu za pokretanje, što govori da će i hardverski zahtjevi, sukladno tome, biti prilično visoki za jednu avanturu. Nećete biti sputani niskom rezolucijom nego ćete moći birati, a podržana je i 24-bitna boja. Igra je, dakako, u 3D-u, no ne u cijelosti – zapravo je kombinacija 2D i 3D elemenata. To znači da su svi objekti i likovi u 3D-u, no neke su scene predrenderirane ili u real-timeu. U pravilu, manji i zatvoreni prostori su real-time 3D, dok su širi otvoreni prostori predrenderirani, čime se htjela smanjiti hardverska zahtjevnost jer je renderiranje velikih prostora procesorski prilično zahtjevan zadatak. Neki posebni prijelazi ili učitavanja između različitih scena ne postoje, a proizvođači se kunu da se razlika između real-time i predrenderiranih okoliša neće uopće primijetiti.

Za tehničku stranu igre zaslužan je uglavnom originalan engine, koji je pisan iz temelja upravo za It Came for Zog. Ime tog enginea je Z3D i ima nekoliko zanimljivih osobina. Prije svega, poseban alat kojim se modeli, animacije i teksture prebacuju iz 3D Studio Maxa u sam engine, gdje se izvode u real-timeu, što omogućuje znatno veću brzinu izvođenja od ostalih sličnih igara, teoretski oko 50 FPS-a. Postoji i podrška za transparenciju, efekte vatre, dima i vode, te animirane teksture. Posebno obilježje Z3D enginea je i vrlo napredan fizički podsustav koji realno izračunava kolizije različitih 3D objekata. Koriste se različiti faktori poput veličine, oblika, pa čak i mase i strukture nekog predmeta, da bi se odredilo hoće li se sudariti s drugim predmetom. To, očito, ima primjenu u akcijskom dijelu igre.

It Came for Zog bi mogao biti prilično dobra avantura, osobito ako se uspješno inkorporiraju akcijski i avanturistični elementi. Priča, radnja i koncept su, čini se, dovoljno idiotski da bi cijela stvar mogla biti prilično zabavna.

Ispuštat ćete neartikulirane zvukove jer:

- **je priča ove igre potpuno otkačena i jamči dobru zabavu**
- **igra ima i odličnu grafičko-tehničku izvedbu**
- **ipak ne susrećete neandertalce i izvanzemaljce svaki dan**

Kristina Jeren

SANITY

Zdravog ili nezdravog razuma, autori ove igre nastoje stvoriti još jedan hibrid u svijetu akcije, avanture i RPG-a



PROIZVOĐAČ	Monolith Productions
IZDAVAČ	Monolith Productions
ŽANR	Akcija/avantura
IZLAZI	posljednji kvartal 2000.

NADREALIZAM

Rezultat? *Freak* ili skladna ljepotica? Sanity je kombinacija akcije i avanture čiji akcijski dio podsjeća na onaj Diablov, samo uronjen u ludi svijet mašte. Monolith productions su u nju upleli najbolje elemente iz igara kao što su Magic: The Gathering i Pokemon, a pokreće je odličan LithTech engine, već primijenjen u igri kao što je No One Lives Forever. Sve u svemu, Sanity nudi odličnu kombinaciju nekoliko žanrova uz prekrasan okoliš vlastitog nadrealističnog svijeta.

A PRIČA, NARAVNO, ŠTO BI DRUGO...

Elem, tridesetak godina u budućnosti, ljudi su napokon počeli upotrebljavati cijeli potencijal svog uma. Gradovima se počela širiti dotad nepoznata droga koja može povećati kapacitet iskorištavanja ljudskog uma u (obrnuto nego kod Huxleyja...). Rađaju se djeca nenormalnih mentalnih sposobnosti, nitko nije siguran u uzroke tih promjena, ali je jedna stvar jasna: čovječanstvo sada posjeduje snagu da stvara samu realnost i njome manipulira. Pojedinci takvih sposobnosti zovu se *psionics* (prema svojim sposobnostima manipuliranja nezemaljskom energijom zvanom PSI). Nažalost, i pored oduševljenja zbog posjedovanja ovako moćnog dara, često padaju u stanja manične depresije i agresivnosti, što rezultira naglim porastom kriminala u društvu, jer je njihova snaga veća od snage bilo koje zemaljske vojne sile. Ljudska vlada odlučuje intervenirati da bi zaustavila val nasilja te stvara odred posebno treniranih (neagresivnih) *psionica* jer jedino oni mogu savladati podivljale *psionice*. Jedan od prvih unovačenih je agent Nathaniel Cain, odgojen u laboratorijima koje sponzorira vlada i bezbroj puta podvrgavan najrazličitijim pokusima. Cain je osoba nesređenog uma i gotovo nikakvom sposobnosti da snagu svog uma kontrolira. I dok PSI droga polako prožima svijet, Cainov je zadatak istražiti što je izvor tih nevjerojatnih moći. Odjednom se u rutinskoj istrazi pojavljuju elementi koji uključuje različite kultove, stara društva i samu vladu kojoj je Cain posvetio cijeli svoj život. Je li moguće da su upravo oni koji su se predstavljali kao spasitelji čovječanstva zapravo njegovi najveći neprijatelji? Na Cainu je otkriti što je realnost i koja je njegova stvarna uloga...

Ovakvo apokaliptično viđenje budućnosti, uz određenu dozu originalnosti u priči, čini sasvim dobar uvod, barem s ove naracijske strane. No, jednoj igru nije dovoljna samo kvalitetna priča, pogledajmo nudi li nam Monolith











Productions ono što svi tražimo od igre: gameplay iliti igrivost.
U igri postoje tri glavna lika. Jedan je naš znanac Cain kojeg pratimo od njegovog djetinjstva. Drugi je Cainov brat Abel (Paul Butterfield, striček iz Monolitha kaže da nisu pucali ni na kakve biblijske reference... ma da?!), lud čovjek nevjerojatnih psioničkih moći. Braća kroz igru kombiniraju svoje moći i snagu ne bi li stvorili strašan ratni stroj. Treći je dr. Joan Aiken, fanatična znanstvenica i liječnica koja se specijalizirala za proučavanje *psionica* ne bi li saznala na koji način radi jedan takav mozak. U svojim nastojanjima ne preza ni od čega, a glavni joj je cilj replicirati psioničke moći putem strojeva.
Dakle, nekim RPG elementima i bojama bogatom grafikom Monolith kani privući velik dio publikuma.

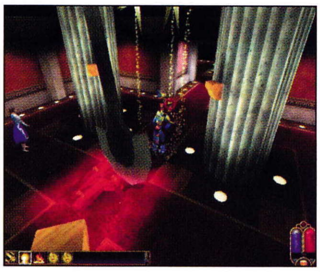
AJMO SAD SVI KOMBINIRAT' ŽANROVE!!

U Sanityju će postojati više od stotinu *spellova,* samo što će se ondje zvati *talents,* a ne *spells.* Talente ćete moći skupljati, mijenjati i lako ih upotrebljavati pomoću *hotkeya,* a bit će ih svakakvih; od najobičnijeg *fireballa* i *shielda* do skupljana demona i stvaranja provalija u koje će vaši protivnici padati. Upotrebom *spellova*, odnosno *talentsa*, igrač postaje sve precizniji pa i opasniji po protivnike. U Sanityju se koristi i koncept totema, odnosno psioničkih vjerovanja (*psionic beliefs*), primjer čega su Demonology i Shamanism. Svaki *talents* u igri spada pod jedan od totema, tako da među njima nastaje neka organizacija. Primjerice, *fireball* talent spada pod vatreni totem, što će reći da pripada *pyro-kinetic* vjerovanju (*beliefu*). Velika količina *spellova* dolazi iz različitih mjesta u igri. Tako Cain počinje s *pyro-kinetic spellovima*, da bi kroz igru naučio *spellove* od likova kao što je egipatski bog sunca. Pa, zasad nas RPG *touch* u ovoj igri zadovoljava. Ajmo dalje...

GRAFIKA I OSTALE SITNICE

E, tu smo. Ključna riječ: *LithTech* grafički engine, upotrijebljen u igrama kao što su Shogo: Mobile Armor Division i Blood 2: The Chosen, pumpa kredibilitet ove igre poput balona. *LithTech* je za Sanity debelo nadograđen i optimiziran. Osim više nego privlačnog i bojama bogatog dizajna i lijepih svjetlosnih efekata, jamče nam i besprijekoran položaj kamere u svakom trenutku. Naime, pogled na igru je iz ptičje perspektive, a kamera slobodno pluta prostorom krećući se putanjom koju su odredili sami dizajneri nivoa. Igrači zato neće morati sami podešavati njen položaj, ali će moći, kad to požele, zumirati određene objekte na ekranu.
Multiplayer naš dragi u ovoj će igri biti vrlo dobro obrađen. U svakom od tri multiplayer moda može sudjelovati najviše 16 igrača; *deathmatch* je već klasični i svima poznati "napucaj sve što se kreće" mod, u *cooperative* modu nekoliko se igrača može udružiti kako bi zajedno ostvarili neki zadatak i posljednji, *insanity* mod, dopušta igraču da sam stvara svoje psioničke talente iz onih koje je skupio u singleplayer modu ili ih nabavio na neki drugi način (primjerice, skinuo s Monolithovih web stranica).
Multiplayer bi ovoj igri trebao itekako podići standard.
Sanity, to čudo od akcijsko-avanturistične igre, s elementima *roleplayinga,* prekrasne grafike i *LithTech* enginea, trebao bi nam donijeti mnogo sati kvalitetnog igranja. Sanity objedinjuje nekoliko različitih koncepata i iz njih izvlači ono najbolje, a uz više nego intrigantnu priču i bogat multiplayer sigurna sam da će vas prikovati uz vaše računalo. *Še ena* informacija: na ovogodišnjem E3-u objavili su sretnu vijest da će glas našem milom agentu Cainu posuditi svjetska rap hiperzvijezda Ice T (Bbodycount's in da haus... nigga...) kako bi se igrači bolje mogli poistovjetiti s glavnim likom. Što još čekate, *don't you wanna be a rap supasta?!?*

UKRATKO O Monolith productions



Monolith productions je osnovan 1995. godine u Kirklandu, Washington, i proizvodnji igara pristupa svojim prepoznatljivim energičnim stilom. Njihovo djelo vrijedno ponosa, LithTech 3D engine, korišteno je u velikom broju igara. Pozornost publike prvi su put skrenuli na sebe shooterom Blood te nastavili dobar posao naslovima kao što su Get Medieval, Rage of Mages, Shogo: Mobile Armor Division. Nastoje biti u što boljoj vezi sa svojom publikom putem online komunikacije

Izgubit ćete i ono malo razuma što vam je ostalo za Sanityjem jer

- **ovako dobru i apokaliptičnu priču nismo čuli već neko vrijeme**
- **je grafika više nego impresivna i temelji se na poboljšanom LithTech engineu**
- **imate 15 prijatelja s kojima ste uvijek htjeli zaigrati neki multiplayer, a Ice T je idol svima vama**

 Krešimir Lauš

Kad neki film zaradi više od 100 milijuna dolara, suđeno mu je da se kad-tad pojavi i u virtualnom obliku!

BLAIR WITCH PROJECT



PROIZVOĐAČ	Terminal Reality
IZDAVAČ	N/A
ŽANR	Akcija/avntura
IZLAZI	N/A

BABA IZ ŠUME

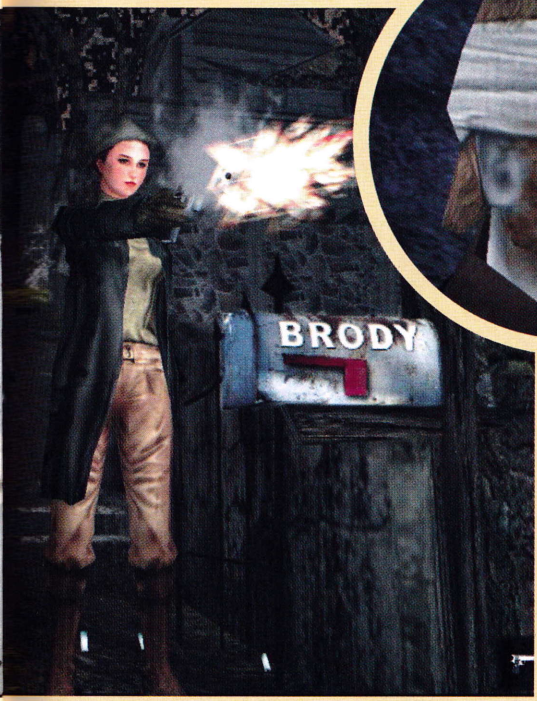
Amerikanci. Ma, nisu li jedinstveni? Uistinu, ta ponosna nacija zbog svojih brojnih tehnoloških dostignuća i ostalih uspjeha navodi na tvrdnju da je prepuna inteligentih i obrazovanih ljudi koji svoje dane provode u konteplaciji i mentalnoj nadogradnji. Doista, osvajanje Mjeseca, atomske bombe (i njihova uspješna primjena!), robotika, kompjutorska tehnologija tek su neki od blistavih pothvata kojima se Ameri diče! Kako je onda moguće da je takve lumene modernog doba uspio preveslati jedan niskobudžeski film u kojem se skupina studenata kroz vrisku natjerava po šumi i uvjeriti ih da je ono što gledaju stvarnost? Možda zbog toga što je film bio prilično uvjerljiv, a možda i stoga što je prosječni Amerikanac zapravo vreća čipsožderućeg sala prikovanog za TV s kojeg mu se smiješi Oprah kojoj vjeruje više nego dragome Bogu... No dobro, ima nas sličnih i ovdje, no ipak mislim da dotični filmić u Hrvatskoj nije stekao takav status ponajprije stoga što Hrvati, vjerujem, nisu progutali marketinšku trik-kampanju koja je pratila dotični slikopišćić.

ONA KRADE DJECU

No, bilo kako bilo, siguran sam da je malo onih koji nisu čuli za spomenuti film, koji je gotovo bez ijednog hi-tech efekta stvorio takav osjećaj iskonske strave i uvjerljivosti kojem svi visokobudžetski horori u proteklih deset godina nisu uspjeli ni prismrdjeti (Vrisak, anyone?). Svaka čast mladim darovitim ljudima koji su na vrlo elegantan način i preko noći iz potpune anonimnosti postali globalno poznate zvijezde uspjevši se financijski osigurati za cijeli život! Bilo je stoga samo pitanje vremena kada će procuriti informacije o informatičkom preobražaju Blair witch mitologije koji je danas konačno pred vama. Očito ponukani odličnim financijskim uspjehom ovog vrlo, vrlo low-budget filma, koji je prije svega bio inovativan i zanimljiv, programerska PC švadra se odlučila nastaviti putem njegove originalnosti. Naime, Blair witch neće biti jedna igra, nego tri, koje će izlaziti kroz tri mjeseca, vjerojatno s namjerom da kad odigrate prvu, nabavite i odigrate i njene nastavke. Tipovi preko bare to nazivaju *episode-gamingom*, a složit ćete se sa mnom da je to doista presedan na polju virtualne PC zabave. Što je još zanimljivije, svaku će igru raditi drugi razvojni tim, one neće biti fabularno čvrsto povezane nego će sadržavati neke osnovne dijelove Blair witch mita koji će se razvijanjem radnje jasnije kristalizirati i pokazivati u svojoj mističnoj cjelini. Osim toga, igre se neće prodavati











po punoj cijeni nego u *budget* varijanti, što nas, lokalne, nije ni najmanje briga.

RASIPANJE CRIJEVA

Prvu će igru razvijati Terminal reality, tvrtka odgovorna i za odličnu horor-avanturu Nocturne pa odmah treba reći da će i cijela Blair trilogija biti pogonjena upravo engineom iz spomenutog Realityjevog čeda. Radnja ovog prvijenca događat će se 1941. godine, a kao svojevrstan homage pojavit će se Doc Holliday, glavni lik iz Nocturnea koji će i ovdje odigrati sličnu ulogu. Silom slučaja, Doc će došetati u zabačeni gradić Burkittsville baš na dan kad će inače mirni stanovnici na vrlo nemiran način objesiti lokalnog krvoloka Rustina Parra. Dotična zvjerka odgovorna je za otmicu i smrt sedmero djece pa je stoga jasno da je to i zaslužila (smrt, ne mirovinu!). No, nakon svečanog čina vješanja, stvari će u gradiću krenuti po zlu jer će mrtvi dobiti neodoljivu želju da još jednom protegnu noge i osjete se živima kao nekad. Što takav jogging-eksperiment znači za regularno žive, možete samo zamisliti, a Docu će pripasti čast da stvari dovede u red. Prema tome, prva bi igra trebala mrvicu podsjećati na Resident Evil, osobito u svojim akcijskim dijelovima rasturanja zombijskih crijeva, a još više u avanturističnom istraživanju na kojemu će zapravo i biti naglasak. Kako bi sve išlo glatko, na raspolaganju će vam biti "inteligentna" bilježnica u koju će se automatski zapisivati svi tragovi, neriješeni zadaci i razgovori s mjesnim stanovništvom. Soo far, soo good!

LAZARUS STRIKES BACK

Drugu će igru razvijati momci iz Human Heada, koji paralelno rade i na Unreal gonjenom Runeu prepunom vikinške akcije. Njihov Blair witch događat će se 1886. godine, a bit će temeljen na legendi Kamenog lijesa (?!). Uglavnom, nakon što se mjesna seljančica izgubi u šumama blizu Burkitsvilla, cijelo selo kreće u potragu u kojoj će nadrapati jedna skupina tragača. Baš kad ih pronađu mrtve i unakažene, u cijelu će se misteriju uplesti i igrač u ulozi Lazarusa, vojnika koji boluje od amnezije. Mirne se duše možete pripremiti na brojne ko-iz-filma-izašle efekte *flashbackeova,* koji će polako ali sigurno otkrivati priču i vašu povezanost s mračnim događajima oko nje. Na radost mnogih igrača-šutera, čini se da će drugi dio biti više akcijski orijentiran i s pravom dozom atmosferičnih cut-scena koje će razmatati fabulu i biti motivator za daljne igranje. S obzirom da je drugi nastavak još u ranoj fazi razvoja, ovo je doista sve što vam o njemu mogu reći, stoga mi preostaje ukratko vas informirati i o trećem.

BABAROGA IZ BLAIRA

Jedino što trenutačno znamo o posljednjem proizvodu u nizu je da će ga razvijati Ritual te da će se temeljiti na priči o Elly Kedward, vještici iz Blaira glavom, bradavicom i bradom. Kao što možda znate i iz filma, Kedwardovu su 1785. proglasili vješticom i protjerali iz mjesta nakon čega je ona proklela cijelo mjesto te je na taj način i počela Blair witch (potpuno izmišljena, ali Amerima istinita) fama.
Inače, Ritual trenutačno dovršava FAKK2, Quake 3 temeljenu ekstravagancu, pa stoga samo dio njihovih snaga radi na Blair projektu... Eto, to bi u osnovi bilo to...
Što reći nakon svega, nego da jedva čekamo da zaživi ovaj epizodni koncept jer nas doista zanima kako će sve to funkcionirati u praksi. Nadamo se samo da zbog tog jednistvenog pristupa nećemo dobiti tek tri poludovršena i prekratka proizvoda, nego samostojne i čistokrvne igretine koje će s punim pravom nositi Blair witch etiketu, a svojim autorima priskrbiti dodatni kapital, koji će upotrijebiti za razvijanje sve boljih i naprednijih igara.

UKRATKO O N/A



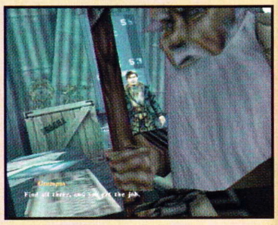
Jedan motiv, tri igre, tri proizvođača. Na što će taj "đuveč" ličiti zasad još ne zna ni Svevišnji. No, sudeći po ostalim igrama koje razvijaju (ili su razvijale) dotične programerske kuće, sve bi trebalo biti u redu - upravo ti naslovi potvrđuju da iza njih stoje kvalitetni i iskušani kadrovi. Premda Terminal Reality, Human Head i Ritual nisu prerazvikane tvrtke, mogli bismo reći da će upravo njihova relativna marginalnost možda biti jamstvo originalnosti njihovih Blair projekata. Bilo kako bilo, dečki se posla sigurno nisu prihvatili olako i bezveze jer su svjesni težine i značaja Blair Witch trade mark imena.

Bacit ćete babu u vatru:

- **jer nije vaša, nego ona iz Blaira**
- **jer će svaki mjesec stići nova igra**
- **jer je na svemu ipak Blair witch etiketa**

Kaže se da svakome treba dati drugu šansu. Pa dajmo je i Romeru!

ANACHRONOX





PROIZVOĐAČ	Ion Storm
IZDAVAČ	Ion Storm
ŽANR	RPG akcija
IZLAZI	Treća četvrtina 2000.

EJ, DAIKATANO MOJA!

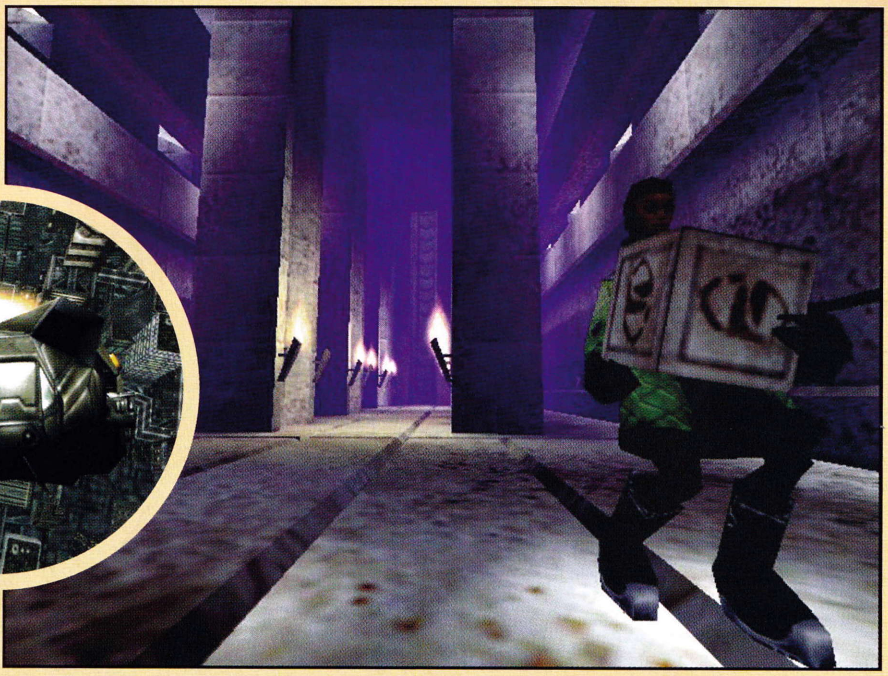
A ne, ni nakon što su se pošteno izbrukali s neslavno propalom Daikatanom (čitajte u prošlom broju), momci iz Ion Storma ne odustaju od ostvarenja svojih ideala. Koji su to ideali, znamo već svi: grčevito žele postati razvojni tim na koji se može računati kao na zvijezdu vodilju u razvoju inovativnih, intrigantih i, dakako, izvrsnih igara. To što su u poprilično sukobu s realnošću koja jednostavno anulira sve njihove želje u vidu opako zastarjelih i promašenih proizvoda, kao da ih ne dira. No upornost se isplati (barem bi tako trebalo biti), čini se da će ovaj put konačno i uspjeti. Namjerno sam rekao "čini se" jer nakon Daikatanice više ni u što što prijeđe granice Ionove radionice ne možemo biti ni 20% sigurni. Proizvod koji bi konačno Ion Stormu trebao pružiti kakav-takav dignitet i izvući ga iz jalovog blata informatičkih gubitnika trebao bi biti upravo Anachronox, razvikani FRP smješten u futuristični RPG svijet.

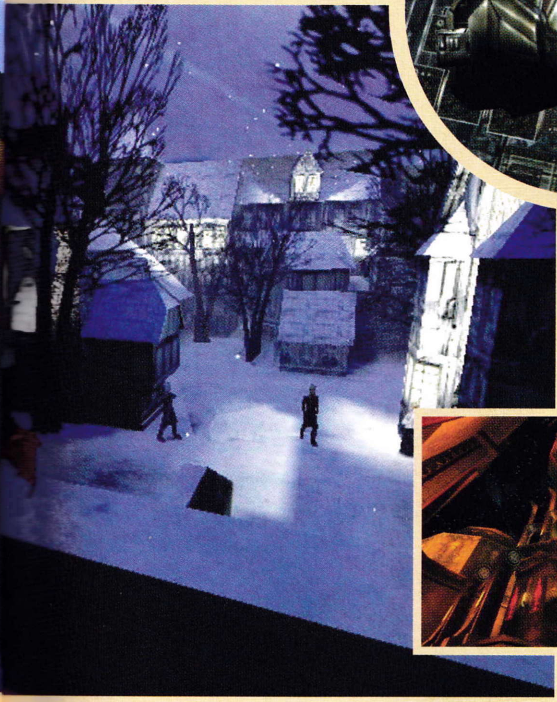
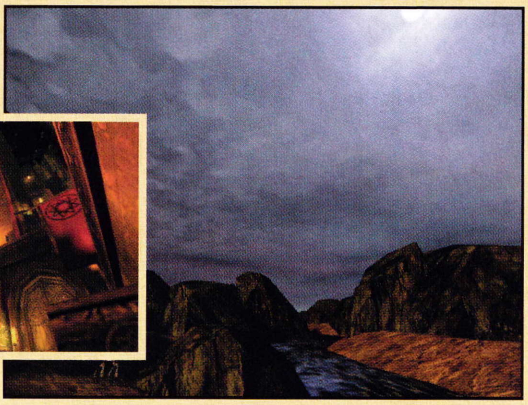
ANAKRONIZAM

Igra će raditi u dosta modificiranom Quake 2 enginu od kojega, siguran sam, mnogi već sada zaziru. No ako vam kažem (i pokažem) da su slike koje smo dobili prilično impresivne, jasno je da su učinjene (brojne) modifikacije bile i više nego uspješne. Naime, osim standardno novih efekata poput krasnoga *ala* Unreal neba, valovite vode, divljih čestica i ostalih pojedinosti, veća se pozornost konačno posvetila i samom *level designu*. Drugim riječima, sve pršti od toplih i ugodnih primarnih boja koje su u odličnom skladu s onim standardnijim i beživotnijim ne bi li stvorile što uvjerljiviji virtualni svijet. Osim toga, i arhitekturalna kompleksnost je na vrlo zavidnoj razini pa neinformirani igrač možda ne bi ni primijetio da je još uvijek riječ o dozlaboga zastarjelom grafičkom potjerivaču. No, osim grafike, za pohvalu su i skriptirane real-time animacije koje, osim za razmatanje priče, služe i kao svojevrsna nagrada igraču za svaki uspješno obavljeni zadatak. Posebno nas se dojmila pričica o uništenja jedne zgrade sa svim popratnim efektima! Naime, u dotičnoj animaciji ljudi u panici istrčavaju na ulicu, eksplozije šaraju nebom a igrač sve promatra iz prvoga lica nastojeći i sam izbjeći nastalu katastrofu. Stoga se iskreno nadam da će cjelokupni grafičko-animacijski izričaj biti znatno uspješniji i uvjerljiviji od onog u drugoj (i zasad jedinoj) Romerovoj 3D ekstravaganci.

RAŠOMON

Što se pak same igre tiče, najjednostavnije bi je bilo opisati kao

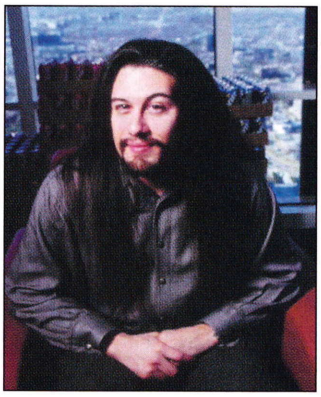




3D FRP-icu sličnu Final Fantasy serijalu upravo zbog njene naklonosti nekim japanskim RPG dostignućima. Igrač će pod svojom kontrolom moći istodobno "držati" najviše tri lika, a svakoga krase neke posebne sposobnosti. Tako će vam primjerice robot-suputnik moći *izhackirati* vrata i osloboditi vas zamornog lupanja nogom po upornoj prepreci... Nadam se samo da su u Ion Stormu ozbiljno poradili i na razvoju umjetne inteligencije jer ako se ponovi ono što smo mogli vidjeti u Daikatani, zbogom majko... Osim likova koje kontrolira igrač, logično je da u jednom RPG svijetu sve bude krcato različitim NPC-ima, prijeko potrebnima za daljne razvijanje radnje. Tako bi trebalo biti i u Anachronoxu koji se hvali brojnošću svojih "kompjutorski upravljivih igrača", ali isto tako i brojnošću te nelinearnošću *questova* koje morate obaviti u cilju konačnog završavanja igre. Dobar primjer za to bilo bi zarađivanje novca koje možete obaviti na više načina, od kojih su posebno istaknuti sljedeći. Ako ste plesno nadareni, moći ćete to iskoristiti i u ovoj igri, i to pred virtualnom *birtaškom* publikom koja će svojim odobravanjem ili negodovanjem afirmirati ili popljuvati vaše plesačke virtuoznosti. Sve se zapravo svodi na to da u pravilnim intervalima stisnete odgovarajući gumb kako biste ritmički izveli pravi plesni pokret! Vrlo zanimljivo i maštovito. Što se tiče neizbježne borbe, o njoj se kao što vidite, baš kao ni o drugim elementima igre, zasad ne zna mnogo, no ono što smo čuli bilo nam je i više nego zanimljivo. Na svu sreću, ona neće raditi po RND načelu (sustav slučajnih susreta iliti *encountera*) koji je tako slasno udesio užitak igranja FF8. Očekuje se, naime, više od osamdeset unaprijed postavljenih "vrućih zona" raspoređenih kroz cijelu igru koje bi se trebale odvijati u *turn-based* maniri... Posebnost Anachronoxovog borbenog sustava navodno će se ogledati i u takozvanom *Elementoru* koji će vam omogućiti svojevoljno podešavanje i konfiguriranje oružja i napadačkih taktika. Vidjet ćemo...

PLANET OPIC

Kao šlag na (nadam se frišku) tortu najavljuje se i *Planet of the A.P.E.*, razvojni alat koji će se isporučivati s igrom. Riječ je zapravo o editoru nivoa koji će biti nešto drugačiji od onih na koje ste dosad navikli. Vaš utjecaj neće biti ograničen samo na puki raspored struktura i građevina nego ćete sada moći manipulirati gotovo sa svakim elementom igre. "Planet majmuna" omogućit će vam kreiranje vlastitih real-time cut-scena, izradu skripti, miniigara pa i samih dijaloga, čime će biti omogućeno stvaranje potpuno nezavisnih fabularnih odlomaka, što će vjerojatno uroditi plodovima u obliku mnogih nadogradnji i mission diskova. Ako netko iz ovoga napravi čisti nastavak i plasira ga na strano tržište te pritom zaradi hrpu love, svaka mu čast. Po svemu rečenom, čini se da bi Anachronox uistinu mogao biti ledolomac koji će Ion Stormu konačno raskrčiti put u vode kvalitetnih i etabliranih igara i izvući ga iz neslavnog pada. Koliko će novina unijeti u RPG zajednicu, vidjet ćemo, baš kao i jesu li dečki konačno naučili nekog vraga iz svojih prijašnjih propusta i jesu li se odlučili popraviti. Spomenuti "APE" zasigurno će biti dodatna motivacija pri kupnje ove igre jer se u svima nama krije kritički duh koji nam stalno govori da bismo mi sve to napravili mnogo bolje. Eto, kad nam igra konačno stigne, bit ćemo u prigodi i sami se uvjeriti u svoje kreatorske sposobnosti. Dotad, ostaje nam tek nada da se Romero otrgnuo od svojeg egonarcisoizma i konačno uplovio u mirne vode jednostavne i čiste igraće realnosti. Živi bili pa vidjeli!

UKRATKO O Ion Storm



Čujte, ljudi, stvarno nema smisla da vam objašnjavam tko je i što je Ion Storm. Ako vas baš zanima, samo bacite pogled na Daikatanu i sve će vam biti jasno. Ma nije li gušt promatrati osobnu patnju i katarzu gospodina Romera i biti jedan od čimbenika koji odlučuju o njegovom konačnom padu ili preživljavanju... He, he, damo li pozitivnu ocjenu nadolazećem Anachronoxu, možda još ima neke šanse za umišljnu figuru duge i crne kose...

Igrat ćete Anachronox jer:

- **vas zanima što vam još može ponuditi tatica Romero**
- **igra sadržava gomilicu podigara u RPG svijetu**
- **se sve odigrava u znatno modificiranom Quake 2 engineu**

Kristina Jeren

TROPICO

Ova će vas igra osvojiti mješavinom krasne grafike i diktatorskog pristupa



PROIZVOĐAČ	Pop Top
IZDAVAČ	Gathering of Developers
ŽANR	Strategija
IZLAZI	Studeni 2000.

ŽELIŠ LI NEŠTO DRUGAČIJE?

Iako željeznice nisu neka bajna tema za igru, u rukama stručnog Pop Top teama upravljanje HŽ-ovim rođakom postalo je zarazna i zanimljiva strategija znana pod imenom Railroad Tycoon 2. Mislim da možemo imati povjerenja u njih i što se Tropica tiče jer je već i sama ideja igre originalna, a uz jednaku količinu truda vjerujem da nas očekuje dobra igra. Dakle, zamislite da vladate imaginarnim otokom negdje u Karibima, ali ne kao dobar i pošten vladar, nego kao diktator. Recimo, zamislite da Fidel Castro igra kombinaciju Simsa, Settlersa i Sim Cityja.

FIDELE, DEDER, CIGARU MI DODAJ...

Prvo morate svojem malom diktatoru izgraditi imidž. Možda želite biti dobar, simpatičan i ljubazan diktator (moš' mislit') koji se brine za stanovnike svog otoka i čini sve glede njihovog boljitka, a možda ste korumpirana, sebična svinja kojoj je jedini cilj natući što veće poreze, napuniti svoj račun u Švicarskoj i osigurati si finu mirovinu (da, da, da!). Svoj ćete imidž i životopis stvoriti izabravši ono najbolje iz gomile opcija, a onda se odlučujete za jedan od šest sustava: USA, SSSR, vojnički sustav, religiozni, socijalistički ili kapitalistički. Birate čak i svoju prošlost i pedigre. Prije dolaska na vlast mogli ste biti bilo tko, voodoo svećenik ili učitelj, seljak ili član kraljevske obitelji, što će onda odrediti i način na koji ste došli do vlasti. Možda su vas postavili CIA ili KGB, možda ste se dokopali vlasti u metežu vojnog udara, možda ste čak i legalno pobijedili na izborima... događale su se i nevjerojatnije stvari. Na kraju birate mane i vrline svog malog diktatora, koje će posebno doći do izražaja u govorima pred pučanstvom. Možete biti vrlo elokventni i *zašprehavati* narod, što je i poželjno, ali ako ih budete tlačili dosadnim govorima i vrijeđanjem, ne očekujte da će imati visoko mišljenje o vama. Sve odluke o svojstvima vašeg lika imat će utjecaj na razvoj događaja tijekom igre.

KAKO POSTATI UMILJATI DIKTATOR, PRIRUČNIK ZA POČETNIKE

Iako ne možete utjecati na svakog stanovnika pojedinačno, vaše odluke utječu na općenarodno raspoloženje, a svaki pojedinac ima svoja uvjerenja i osobni stav o vama. Njihovo će (ne)zadovoljstvo biti prikazano pomoću različitih boja, pa više neće postojati hrpa nerazumljivih grafova za čije tumačenje treba nepotrebno potrošiti sate i sate. Komunikaciju sa stanovnicima ostvarujete putem građevina, odnosno - ljudi reagiraju na ono što ste izgradili. Primjerice, ako izgradite rudnik, nezaposleni će





doći do rudnika i početi raditi. Pokušat ćete održati stabilnu ekonomiju na otoku i tako si i dalje osigurati vlast. Ako se netko i pobuni protiv vas, morat ćete svojoj tajnoj policiji narediti neka ga se nekako riješi, a ne samo načiniti klik na hrpu ljudi da bi se odgegala do neke točke, zbog čega ovo i nije tipični RTS. Dovoljan je jedan karizmatični vođa unutar naroda koji će se pobuniti protiv vas i organizirati revoluciju pa zato morate biti uvijek na oprezu.

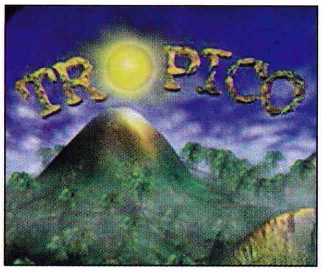
STUDIRAŠ EKONOMIJU?

Dobro, visoka naobrazba nije nužna, ali daleko od toga da se ne morate brinuti o ekonomskom statusu svoga otočića. Morate voditi računa o materijalima, izgraditi kuće, tvornice, hotele, poticati turizam, poljoprivredu i industriju, ukratko: vaša zemlja mora napredovati da bi njeni stanovnici bili zadovoljni. Budući da se nalazite na otoku, prostor kojim raspolažete je ograničen pa morate biti oprezni pri raspoređivanju građevina. Recimo, industrijsku zonu nije dobro smjestiti u neposrednoj blizini turističkog naselja jer se onda možete oprostiti od zarade iz te grane gospodarstva. Pohvalno je što gospodarski uzlet vašeg otoka može krenuti različitim putovima. Tako, primjerice, radnici na farmama mogu uzgajati bili što, od duhana preko šećerne trske do jagoda. Turizam se razvija kao samostalna gospodarska grana, a moći ćete graditi hotele, restorane, igrališta za golf, kockarnice pa čak i bordele. Vaši se stanovnici mogu baviti najrazličitijim poslovima, ovisno o tome koliko se pojedini posao plaća. Tako ćete viđati marljivog drvosječu u šumi ili pak izazovno obučenu prostitutku koja šeće ispred hotela čekajući da se pridruži nekom bogatom turisti... u partiji šaha. Ulaganje u turizam pametan je potez jer ćete tako nagovoriti Jenkije da dolaze u vaš otočni raj i, naravno, troše novac. Dobra usluga i privlačni okoliš dovoljni su argumenti da vam se gosti vrate i preporuče vaš odmorište prijateljima. Jedan od intrigantnijih aspekata igre je svakako kontroliranje i proučavanje vaših stanovnika. Na samom početku na otoku ih je dvadesetak, a do kraja igre može ih biti i do 500. Svaki od njih je individua za sebe, pojedinac kojeg određuje četrdesetak najrazličitijih obilježja, od toga gdje je rođen, je li obrazovan, kakav mu je trenutačni status pa do toga je li zaposlen, je li zadovoljan svojim standardom i vašim političkim režimom... ali neka ostaju skrivena, baš kao i u pravom životu. Dva najbitnija obilježja pojedinca su njegov posao, koji pokazuje koliko pridonosi sveukupnoj ekonomiji i napretku, i njegovo opće zadovoljstvo, odnosno kolika je vjerojatnost da se čovjek pobuni protiv vašeg sustava. Zanimanja su podijeljena u tri skupine ovisno koliko im je za njih potrebno školovanja: rudari, seljaci, radnici na dokovima, te prostitutke gotovo da i ne trebaju nikakvo školovanje. Trgovci, svećenici i učitelji trebaju imati barem završenu srednju školu, dok bi generali, biskupi, bankari, liječnici i novinari trebali biti uzorni akademski obrazovani građani. Ako nisu zadovoljni plaćom, vaši će stanovnici emigrirati negdje gdje se njihov rad više cijeni.

TEHNIKA

Tropico je nastao na znatno poboljšanom grafičkom engineu Railroad Tycoona 2, s boljom podrškom za 3D kartice kako bi sve teklo glatko.
Podržane su rezolucije do 1600x1200, ali vam se neće dogoditi da se u višoj rezoluciji smanje gumbići u opcijama ili da tekst postane presitan za čitanje nego će sve ostati iste veličine, te još znatno ljepše i oštrije. Dodano je i mnogo novih svjetlosnih efekata, grafika je prilično detaljna, a i vremenski će se uvjeti mijenjati pa ćete moći vidjeti oblake koji lebde iznad vašeg otoka i liju kišu dok sijevaju munje. Vaš otok može razoriti jedan jači uragan, a vaš je onda zadatak učiniti sve da se oporavi od štete koju mu je nanio. I teren je moguće deformirati pa stoga ne smijete pretjerivati s bušenjem u rudnicima jer ćete unesrećiti mnoge svoje stanovnike. Tropico ima potencijala postati jednom od zanimljivijih igara godine. Uz finu grafiku, latino glazbu, detaljnost i mnoštvo varijacija koje nam nudi, ne sumnjamo da će to i postati - osim ako ga ne pokosi neka tropska oluja ili nešto poput nje.

UKRATKO O Pop Top



Pop Top Software smjestio se u središnjem dijelu SAD-a, u blizini St Louisa, a pamtimo ga po igri Railroad Tycoon 2 izdanoj 1998. godine. Njihov je cilj raditi igre koje se lako uče, dugo igraju, u kojima mogu uživati svi i u kojima ima što manje nasilja. Trenutačno im je Tropico glavna preokupacija.

Poželjet ćete biti diktator jer:

- **je bit igre biti i ostati na vlasti, a Vlasta je bogata**
- **je Tropico sretna kombinacija nekoliko igara iz žanra s dozom inovativnosti i originalnosti**
- **oni uvijek puše fine cigare i imaju brdo lijepih žena**

Domagoj Vražić

MAX PAYNE

Maneken u ulozi buntovnički raspoloženog pripadnika DEA



PROIZVOĐAČ	Remidy Entertainment
IZDAVAČ	The Gathering of Developers
ŽANR	3D Shooter
IZLAZI	Kad se završi

USPJEH ZAJAMČEN

Postoji li danas uopće osoba koja ne bi, frustrirana i razočarana svijetom oko sebe, barem jednom u životu sjela za računalo te zaigrala neki 3D Shooter u kojem bi se mirne duše mogla ispucati i opustiti živce? U svakom slučaju, bolje na igri, nego na bližnjima.

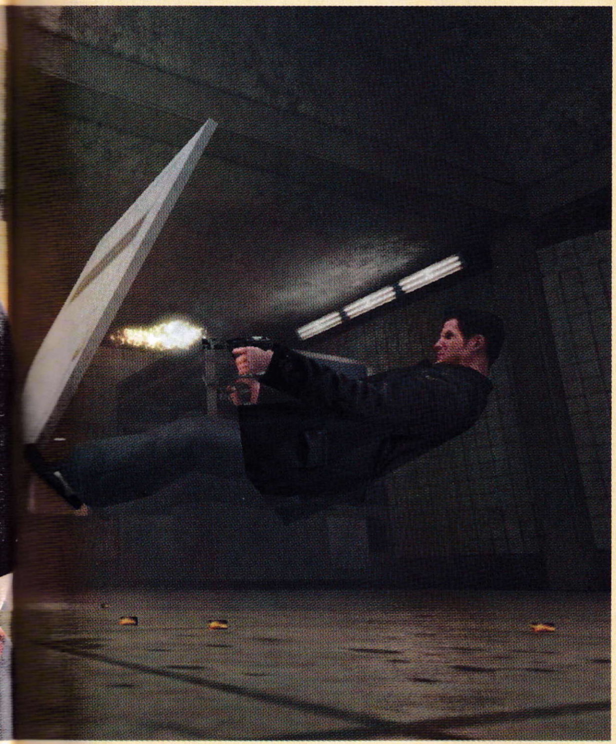
Ovakve igre imaju nebrojeno mnogo poklonika od kojih većina ne kupuje bilo kakvu igru nego odabire onu koja se izdvaja od svoje konkurencije i koja svojim novim, inovatnim pristupom predstavlja pravi 3D Shooter. Koliko će ovaj uspjeti u svom pohodu, nitko ne zna, no jamačno će ostvariti veliki uspjeh jer će u naš mali i dosadni svijet uvesti novog superjunaka, posuđenog iz istoimenog romana - Maxa Paynea. Činjenica je, uspije li neki proizvođač, u ovom slučaju Remidy Entertainment, razviti novi engine, on će zastarjeti za pola godine, ako ne i prije. Samim time i igra postaje zastarjela, a da bi se to spriječilo, u njoj se mora pojaviti glavni junak kojeg ćemo zauvijek po nečemu pamtiti (kao što su to bili i još uvijek jesu Duke Nukem, Lara Croft...). Upoznajete, dakle, novog junaka.

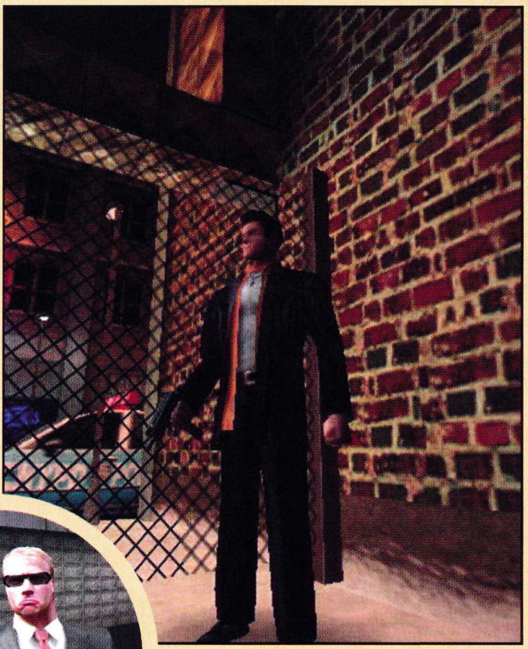
"YOUR RIGHTS WILL BE READ ON YOUR FUNERAL"

To su riječi Maxa Paynea, specijalnog agenta (vjerojatno iz Dallasa), pripadnika DEA, odjela za narkotike i umorstva, koji nosi raskopčanu kožnu jaknu, tamne hlače i kožne cipele – tko bi rekao. Tu polagano počinje i priča. Naime, mafija ima snažne utjecaje i da bi se riješila Paynea, koji im je vjerojatno stao nekako na žulj, ubija cijelu njegovu obitelj, ženu i djecu uz pomoć glupih narkomana na nekoj novoj smrtonosnoj drogi koja je počela harati ulicom. Payne je čak i radio potajno u mafiji ne bi li se približio izvoru te droge. No to nije sve, on biva optužen za ubojstvo svojeg šefa te, progonjen ne samo od mafije nego i od policije, postaje čovjek koji više ništa ne može izgubiti. Spreman učiniti bilo što samo da se dočepa slatke osvete, Max Payne je na rubu katastrofe te čeka vašu pomoć. To bi zapravo trebao biti 3D kriminalistički triler s elemen tima drame koji cilja na onu zreliju, tj. stariju publiku. Najavljuju se tri glavna čina od kojih će svaki imati po šest prostorno golemih lokacija. Radnja će se odvijati u sadašnjem vremenu, bez ikakvih futurističnih elemenata. Zgrade i ulice nalikuju današnjima, stanovi su prilično realno napravljeni, luke s brodovima, tvornice, zgrade, razrušeni prostori,oružja... Sva oružja, a bit će ih mnogo, vjerujte mi, identična su













današnjima. Čak će se paziti i na zakone fizike pri ispaljivanju metka, njegovu brzinu i probojnu snagu (npr. metak iz pištolja može probiti vrata i ubiti osobu koja stoji iza njih, ali ne i iza zida jer će vam za to trebati oružja veće razorne snage). Što se tiče neprijatelja, oni će biti ljudi, a ne nekakva čudovišta iz noćnih mora trogodišnje djevojčice. Ukratko, igra će nastojati biti realistična u svemu, pa i u najsitnijim pojedinostima. Osim toga, tu će biti i odlična priča koja će sve to popratiti pa ćete se doista moći uživjeti i provesti mnoge besane noći u društvu Maxa Paynea. Naći će se tu i mnogo *in-game* animacija koje će vas voditi kroz priču. Autori su eksperimentirali sa *slow motion* tehnikom, a glavni dizajner, Petri Jarviletho, kaže da su postigli predivne rezultate koji će mnogo pridonijeti estetici same igre.

IŠČEKUJUĆI JE, IZGRIZLI SMO SVE NOKTE

Lik Maxa Paynea je glatko napravljen. Prvo mu je napravljen kostur, sa svim kostima i zglobovima, a kad su usavršeni pokreti, dodan je i vanjski *look* s izvrsnom oblekom skinutom s modnih pista. To je omogućilo Maxu da može istodobno izvoditi više radnji (kotrljati se po podu i pucati) i pritom izvoditi različite facijalne pokrete koje jednostavno moramo vidjeti. Oni tvrde da je to dosad neviđeno, pa zašto da im proturječimo. Uza sve to, broj frameova (od pokreta lica, tijela...) će ovisiti o jačini vašeg računala pa što vam je stroj jači, to će vam biti ljepše i ugodnije igrati.

Dok pucate iz različitih oružja, lik će vam biti lagano osvijetljen vatrom vašeg ljubimca, a trajne rupe na zidovima od metaka nećemo ni spominjati. Sve je popraćeno snažnim 3D engineom (E2 engine koji je viđen u Final Realityju), pa ćete moći birati između dva pogleda unutar igre: *follow-up*, koji vas slijedi sleđa lagano iznad vas, ili *cinematic*, koji će vam stalno mijenjati kutove i pružiti veći užitak igranja. Koju god kameru izabrali, moći ćete vidjeti i Maxa i metu u bilo kojem trenutku. Velika pozornost je posvećena i *lightining* efektima (tip puši cigaretu u mračnom hodniku koji je djelomično osvijetljen s ulice – savršeno napravljeni *radius lightning* efekti od kojih zastaje dah). Igra je zaslužila veliki plus i zbog toga što će biti kompatibilna i s vrlo slabim računalima (P200 i prva generacija 3Dfx kartica), no 3D karticu ćete morati imati.

Ugodnu zabavu će vam pružiti i dodatni editori nivoa, kao i ParticleFX editor pomoću kojeg ćete moći editirati i različite efekte koji se koriste u igri. Nije također ni multiplayer zaboravljen: postojat će potpuna online podrška, od deathmatcha pa sve do... tko zna čega jer se mnogo toga još drži u tajnosti.

UKRATKO O Remidy Entertainment



Remedy Entertainment je finska tvrtka utemeljena još 1995. Prva igra što su je izdali zvala se Death Rally, a poslije su se specijalizirali za MAX-FX Technology (tm) - vrst 3D enginea i razvojnog okružja. Kako je MAX-FX doživio golemu popularnost, dio tvrtke koji se time bavio odvojio se pod imenom Futuremark, danas poznat kao MadOnion.com (oni rade 3Dmark). Max Payne je, uz česte prekide, u razvoju od 1996.

Stopit ćete se s dušom ovog manekena zato jer:

- **će sve biti iznimno realistično prikazano**
- **će ponuditi mnogo akcije i napetosti kroz odlično osmišljenu priču istoimenog stripa**
- **volite uživati u predivnoj grafici i svjetlosnim efektima**

Hrvatska liga po prvi put u Championship Manageru!!!

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01









PROIZVOĐAČ	Sports Interactive
IZDAVAČ	Eidos
ŽANR	Nogometni menadžer
IZLAZI	Rujan 2000.

LEGENDA

Championship Manager je jedna od onih rijetkih igara koje se poistovjećuju s cijelim jednim žanrom. Kad pomislite na nogometne menadžere, prvo na što pomislite upravo je Championship Manager. Doduše, postoji popriličan broj dobrih menadžerskih igara, poput Gremlinovog Premier Managera i EA Sportsovog FA Premier League Football Managera, no broj sljedbenika što ih je stekao Championship Menager nadmašuje sve ostale menadžere zajedno. Sports Interactive, mala tvrtka koja se jedino i bavi razvojem Championship Manager igara, postigla je to ponajprije zahvaljujući pozornosti koju posvećuje detaljima i realizmu. Oni imaju svoje istraživače i pružatelje informacija u gotovo svakoj nogometnoj zemlji na svijetu, a uložen je i golem trud da bi se prikazali svi aspekti trenerskog posla, nova nogometna pravila itd.

OD PREVLAKE DO DUNAVA

Nakon izvrsnog Championship Managera 3, koji je svojedobno obarao sve prodajne rekorde, serijal je u maniri EA Sportsa ušao u godišnji ritam. Tako je prije nekoliko mjeseci izdan CM 99/00, a ovo milenijsko izdanje se najavljuje za jesen 2000. U jesen 2001. izlazi novi izdanak serijala, CM ", dok se za 2002. planira pravi, punokrvni nastavak – Championship Manager 4. CM 00/01 donosi cijeli niz novina u odnosu na prijašnje igre, iako grafički i konceptualno nema zapravo nikakvih promjena, čak ni u odnosu na sad već gotovo godinu i pol stari CM 3. Nama je daleko najznačajniji podatak da je među deset novododanih liga i Hrvatska! Hrvatski su klubovi postojali i u prijašnjim inačicama, ali ovdje ćete moći njima upravljati kroz domaću ligu i europska natjecanja, i to ne samo najvećima, nego bilo kojim domaćim klubom, sa svim realnim podacima i igračima. Htjeli biste dovesti, recimo, Hrvatski dragovoljac do europskog vrha? Želite li prodati Fatmira Vatu u Barcelonu? Nema problema. Osim hrvatske lige, dodane su i lige Irske, Sjeverne Irske, Walesa, Turske, Grčke, Finske, Poljske, Rusije i Australije, što ukupni broj podržanih povisuje na nevjerojatnih dvadeset i šest, a moći ćete upravljati čak i B momčadima i U21 reprezentacijama.

Kao i u CM 3, teoretski je moguće igrati sa svih dvadeset šest liga istodobno i prebacivati se iz jedne zemlje u drugu, no iskustvo govori da je tako nešto u praksi neizvedivo. Naime, ta golema količina podataka i potrebnih izračunavanja nakon svake utakmice usporila bi igru do neigrivosti. Iako u njem nema nikakve sofisticirane grafike i efekata, CM je upravo zbog toga oduvijek bio hardverski vrlo zahtijevan pa pretpostavljamo da bi čak i pola od podržanih liga bio prevelik zalogaj za većinu današnjih strojeva.

ĆIRO, *****

CM 00/01 je, kao i prethodnici, vrlo impresivan po brojkama: sadrži više od 50 000 igrača, trenera i menadžera, sa svim statistikama i povijesnim podacima koji su u skladu sa sezonom 2000./2001. U skladu s tim su izmijenjene i statistike, natjecanja, pravila u vezi transfera i discipline, a želite li nešto potpuno novo, moći ćete igrati sa slučajno kreiranim, izmišljenim igračima. Igrači su nešto detaljnije prikazani, s dvama novim statistikama: broj udaraca u okvir vratnice te postotak uspješnih dodavanja. Dodano je i jedno novo natjecanje – olimpijski turnir za igrače ispod 23 godine. Jedna od zanimljivijih novina je poseban dio igre u kojem ćete moći komunicirati s javnosti putem medija. Primjerice, ako učinite neki loš potez, ako držite izvan igre nekog igrača koji objektivno ima dovoljnu kvalitetu ili pak držite u igri nekog tko to ne zaslužuje, odmah ćete čuti kritike i u lokalnim i u nacionalnim medijima. Time dobivate dragocjene informacije o performansama vaših igrača, opravdanosti vaših poteza itd., a nepovoljno mišljenje javnosti negativno utječe i na vaš posao. Dobro je to što na sve medijske priče možete dati svoj odgovor i izraziti svoj stav. To nije jedini način komunikacije. Primjerice, moći ćete zamoliti nogometni savez da odgodi neki zakazani susret – najčešće zato što je preblizu neke europske utakmice – ili se pak požaliti na suca koji je, po vašem mišljenju, loše obavio svoj posao.

Što se grafike i tehnološke strane tiče, promjena gotovo da i nema. Sučelje je u nekim dijelovima malo ispolirano i dotjerano, a dodan je i određen broj novih pozadinskih fotografija. Utakmicu i dalje promatrate isključivo tekstualno, što je, gledano očima pravog fana ovakvih igara, najbolje rješenje. Sam engine utakmica je malo poboljšan, a sad možete i tijekom utakmice gledati kako se mijenja poredak momčadi u ligi s obzirom na utakmice koje se trenutačno igraju.

Tibor Hitri

Ponovno Simsi, no ovaj put dodatci za igru, i to kakvi!!

Ekskluzivne novosti za ljubitelje Simsa izravno iz Maxisa

THE SIMS LIVIN` LARGE

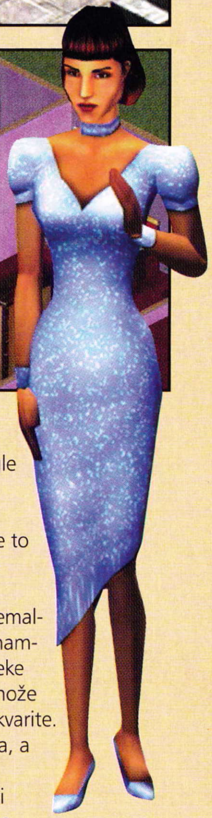












PROIZVOĐAČ	Maxis
IZDAVAČ	Electronic Arts
ŽANR	Strategija (simulacija života)
IZLAZI	Rujan 2000.

THAT'S LIFE

Napraviti igru koja simulira pravi život. Moram priznati da me je mogućnost igranja takve igre oduvijel privlačila, uostalom zato i jesam igrao Sim City i ostale Simove. Ali kad je nedavno izašla igra pod nazivom The Sims, iznenadio sam se koliko je bila dobra, igriva i jednostavna za igranje. I mada se još nismo ni umorili od nje, a kamoli je se zasitili, iz Maxisa nam stižu vijesti o *expansion packu*. Budući da su postigli golem uspjeh - igra je čak i medijski bila popraćena u najvećim svjetskim tiskovinama, žele iskoristiti njenu popularnost i još zaraditi, što nama igračima neće smetati jer se čini da će Livin` Large stvarno unijeti hrpu dodatne zabave u igru.

U igri ste imali (i još imate) mogućnost da svoju obiteljsku povijest, fotografije, životne priče itd. objavite na Internetu da bi se svi mogli diviti vašoj obitelji. U Maxisu su shvatili da je ta ideja bila vrlo uspješna jer je to dosad gomila igrača učinila, zato će u *expansion packu* dodati još gomilu uzbudljivih mogućnosti. Od novih objekata pa sve do natprirodnih sila. No, ne morate se bojati da će to u cijelosti promijeniti igru. *Simsi* i dalje ostaju simulacija života bez radikalnih promjena u koncepciji. Što se tiče objekata, *Livin` Large* će u nekim situacijama čak i utrostručiti njihov broj. Kako će se to odraziti na namještaj? Proširen je izbor stilova namještaja pa tako sada možemo birati retro-kič ili, ako možda više volite gotiku, namještaj iz dvoraca u kojima ćete čak i baklje moći stavljati na zid... Osim toga, sada ćete lakše moći kombinirati različite stilove. Nadalje, nudi nam se pet dodatnih zanimanja: novinar, haker (), zabušant i istraživač paranormalnoga (da,da, oduvijek sam htio biti *ghostbuster*). To su zapravo kategorije, a svaka se sastoji od 10 poslova. Znači pedeset novih poslova, od kojih su neki vrlo zanimljivi, primjerice istraživač NLO-a. Moći ćete također birati i pet različitih susjedstva, dakle četiri su nova, što znači da nećete više morati brinuti o ograničenju od deset kuća pri skidanju s Interneta - sada ćete moći imati 50 kuća i obitelji. I konačno, možda najzanimljiviji dodatak su natprirodne sile. Što to sada znači? Krenimo, primjerice, od umjetnosti: možete kupiti lijepu arapsku svjetiljku koja će ukrašavati neku sobu, ali ako je netko slučajno protrlja, oslobodit će duha koji može ispuniti želju, no isto tako se može dogoditi i potpuno suprotna stvar, šanse su 50:50. Izvrstan dodatak je i teleskop: ako neko previše gleda nebo, postoji mala vjerojatnost da će ga oteti izvanzemaljci. Oni će ga, doduše, i vratiti, ali mu i promijeniti osobine. Znate da se u *Simsima* nisu mogle mijenjati ničije osobine, e pa u Livin` Largeu će se to moći, ali nasumce (npr. baš preko teleskopa i izvanzemaljaca). Pokušate li namjerno poboljšati neke osobine, lako se može dogoditi da ih pokvarite. Postoji i vudu-lutka, a možete se igrati i kemičara te slagati različite lijekove, no može vam se dogoditi da nastane verzija dr. Jekylla i mr. Hydea. Sve u svemu hrpe zabavnih dodataka, ali i jedan propust. U *Simsima* i dalje nema vikenda, što je vrlo glupo jer ćete za održavanje odnosa morati uzeti slobodan dan na poslu ili se možete oženiti pa će uvijek netko biti doma. Livin` Large se očekuje negdje u devetom mjesecu i nadam se da će taj propust dostad biti ispravljen. Uostalom, vidjet ćemo...



Shiny Entertainment su poznati po tome da svojim igrama proširuju granice postojećih žanrova. O Sacrificeu se govore bajne stvari, čak sam na jednom mjestu pročitala da će izazvati revoluciju analognu onoj koju su Star Wars izazvali na filmu. Ne bih zasad išla tako daleko, ali da imamo što očekivati, to je istina. Još da se i ispune sva Shinyjeva obećanja... nitko sretniji od nas.

VJERUJTE SVOJIM OČIMA!

Svi već znamo sve o Shinyjevim spaljenim igrama i njihovim još luđim likovima. I ovaj će put pokušati nadmašiti sami sebe...

PIŠE Kristina Jeren



Kad je Shiny davne 1997. počeo raditi na Messiahu, David Perry, direktor tvrtke, napravio je veliku grešku i priuštio sebi, a bogme i drugima, 3 godine pakla. Pokazavši ga prerano na E3 - u, uz gomile najava i odgađanja, uz *hype* koji se oko igre stvorio, jadni si je Dave zagorčao život. No, budući da znamo kako se iz iskustva najbolje uči, Shiny se opametio te počeo raditi novu igru u relativno velikoj tajnosti. To je bilo prije dvije godine. Sacrifice je Shinyjeva prva multiplayer igra, RTS koji to i nije, odnosno igra nije ograničena samo na pojam RTS, nego tu ima i elemenata akcije i RPG – a. No budući da se u posljednje vrijeme ne možemo riješiti miješanja žanrova, ta nas činjenica nije toliko zaprepastila, ali nas je zaintrigiralo što će iz takvog bućkuriša ispasti. Po posljednjim informacijama, sve već smrdi na dobru igru. Iako nisam neki RPG-aš, i sama priznajem da s nestrpljenjem očekujem kraj godine, kada bi igra trebala izaći, no nikad se ne zna. Bila je najavljivana i za šesti mjesec, pa je nije bilo. Nadamo se da je to posljednja odgoda iako se, poučeni prijašnjim iskustvima sa Shinyjem, bojimo da to možda i neće biti tako...

THE IDEJA, ZAPLET, VOTEVA

Rekoh da je jezgra igre RTS začinjen s malo akcije i RPG-a pa da razjasnim odmah o čemu je zapravo riječ. Sacrifice ne stavlja toliko naglasak na komplicirano i dosadno baratanje resursima i tehnologijom. Iako briga o resursima postoji, ona je pojednostavljena i svedena na minimum, a naglasak je na čistoj i uzbudljivoj borbi kroz koju stječete dodatne resurse ili pak nove stvorove i *spellove* (da, da, dobro ste pročitali). Pojednostavljeno koliko je to moguće: vaš je cilj da kao jedan od čarobnjaka i sluga jednom od pet bogova, napredujete kroz igru. Na samom početku vi ste nezanimljivi, mali, nekorisni čarobnjak koji jedva zna koji *spell*. Radeći za svog boga, borite se s podanicima ostale četvorice i svome bogu žrtvujete duše protivnika. Tako s vremenom stječete iskustvo i postajete sve moćniji i moćniji, dok na kraju ne steknete status najvećeg čarobnjaka pod vlašću jednog boga. Zanimljivo je da u *singleplayeru* ne morate prolaziti pedesetak misija kao sluga jednog te istog boga, ako vam se ne svide njegove značajke i *spellovi,* možete ga napustiti i pridružiti se jednom od ostale četvorice. Ali ključ uspjeha je uvijek žrtvovanje duša protivnika svojem bogu. Igru započinjete kontroliranjem svojeg čarobnjaka iz trećeg lica tražeći izvor mane. Mana vam daje energiju koju morate prebaciti do oltara vaše, nazovimo to, baze, gdje se uostalom i žrtvuju duše bogu. Izvori mane porazbacani su po karti te ih možete izgubiti ili osvojiti, ali jednom kad izgubite vlast nad oltarom, izvorom sve vaše moći, igra je završena. Kako napredujete kroz igru, tako su i vaši *spellovi* sve moćniji pa ćete jednom , kad postanete snažan čarobnjak, moći zgromiti nevjerojatni *spell* koji će otvoriti tlo pod nogama vaših protivnika i hopa! nema više zločestih čarobnjaka. Mijenjanje i napredak vašeg lika kroz igru daje taj RPG ugođaj koji u posljednje vrijeme postaje sve popularniji. I nemojte misliti da sam se zabunila, u Sacrificeu ćete moći mijenjati izgled terena, pogotovo razarati ga svojim moćnim *spellovima*. Dotičnih ima više od pedeset, a razvrstani su po bogovima, odnosno po njihovim glavnim osobinama. Ako ste u službi boga vjetra, razumljivo je da se njegovi *spellovi* temelje na uraganima i sličnim puhalicama itd. (više o samim bogovima pročitajte u jednom od okvira). Razumljivo, snagu za *spellove* također morate negdje iscrpsti, a ovdje to činite kroz izvore mane. Sav posao ne morate raditi vi kao čarobnjak, nego u svojoj službi imate niža bića koja rade prljave poslove umjesto vas. Neki od njih mogu se služiti magijom, a možete ih i grupirati i tako poslati u napad na neprijatelja. Kad poubijate naprijatelje, koji rade isti posao kao i vi - žele se domoći duša ne bi li ojačali, iz njih će izaći duša koju možete žrtvovati svojem bogu. Pojavit će se vaši mali sluge koji će natjerati dušu da se vrati u tijelo i tako će neprijatelj oživjeti, no malci ga odmah hvataju i odvode na vaš oltar, gdje će biti žrtvovan. Tako će proći neko vrijeme dok ne dobijete njegovu dušu, a još se može dogoditi i da vaše sluge na putu presretne protivnik i uzme onog jadnika sebi. Ne znam samo hoće li biti moguće da i mi tako krademo zarobljena bića protivnicima, no to bi u *multiplayeru* bilo baš zgodno. Igru mogu igrati do četiri igrača (a pet je bogova, jedan će morati ostati sam...).

Uglavnom, borite se protiv četiriju čarobnjaka koje vode bogovi kao i vas, na golemim kartama koje su zapravo otoci kreirani od strane samih bogova. Borba i žrtvovanje duša ključni su dijelovi igre, a više duša na oltaru znači i više snage i čarolija za vas.

VJEČNA BOLJKA SVAKE IGRE NA NAŠEM RAČUNALU

...grafika. Nikad dovoljno brza, nikad dovoljno detaljna, uvijek prezahtjevna, a kupili ste novu grafičku karticu prije mjesec dana. Sacrifice se definitivno može pohvaliti nevjerojatno lijepom grafikom, ali i brigom o svojem igraču. Njegov je engine sličan onome što ga koristi i Messiah, ali daleko napredniji i kvalitetniji. Ta se sličnost temelji na RT – DAT tehnologiji, koja je ovdje

ŽRTVUJTE SVOJE RAČUNALO



Isn't she a beauty?

Želite li učiniti nešto zbog čega ćete se smatrati otkačenima, prijavite se na munjeni contest na Sacrificeovim stranicama **www.sacrifice.net**. Izaberite jednog boga i smislite originalan način na koji biste mu žrtvovali svoje računalo, primjerice: bacanjem iz zrakoplova, kremiranjem, zalijevanjem kiselinom, bacanjem izgladnjelim čimpanzama... Dečki će izabrati pet najoriginalnijih žrtvi, za svakog boga po jednu, i njihovim autorima omogućiti da dotično žrtvovanje i ostvare. Naravno, genijalci neće ostati bez računala, nagrada je *brand new* računalo, i to Alienware 800 MHz plus jedna kopija igre. Pa, budući da je ljeto i svi ljenčarite, pravo je vrijeme da konačno i iskoristite svoju bolesnu maštu.

BOGOVI... KOJEG ODABRATI?

...mmm... ovaj tu mi paše uz torbicu, njega ću danas... ne, ozbiljno, pet je bogova uistinu detaljno predstavljeno i ne morate brinuti da ćete jednog od njih morati trpjeti kroz cijelu igru. Ako vam dosadi, jednostavno ga zamijenite. Više detalja o svakom od bogova saznajte na **www.sacrifice.net** gdje ćete naći njihove opširne životopise.



A James: bog zemlje (mogli su mu dati i neko ekstravagantnije ime) može dozvati velike potrese i golemo razarajuće stijenje. **B Charnel:** bog smrti, svoje neprijatelje guta ponorima i ostalim neugodnim stvarima nakon smrti **C Pesephine:** boginja života, u svoju korist rabi moć liječenja i zacjeljivanja **D Pyro:** bog vatre, pomoću fireballsa i vulkana pali sve što mu se nađe na putu **E Stratus:** bog zraka, najjači je na snažnim vjetrovima, tornadima i olujama







Svjetlo, boje, nevjerojatne stvari...

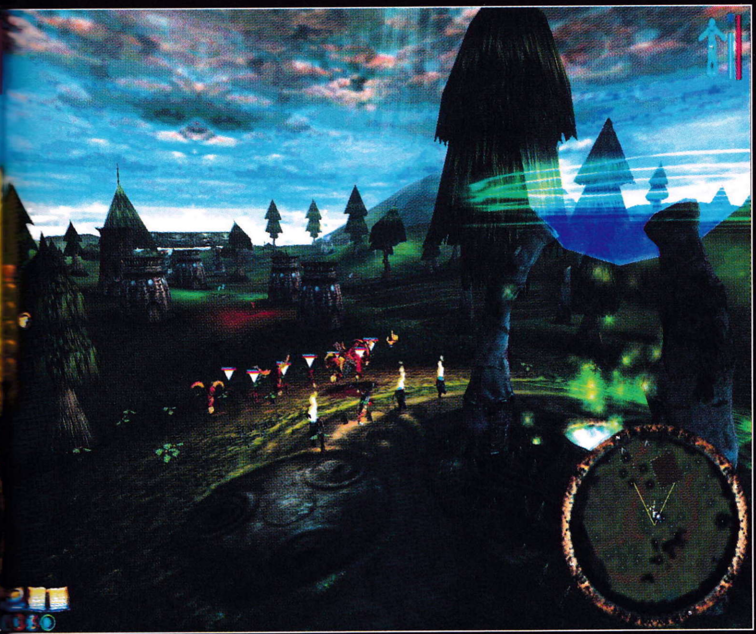
Sami smo si krivi što vjerujemo svim najavama... i činimo to opet...

poboljšana. Za one koji ne znaju, riječ je o sljedećem: svaki je lik u igri napravljen iznimno detaljno i u velikom broju poligona. Kad se tijekom igre na ekranu pojavljuje sve više i više različitih likova, recimo za vrijeme borbe, s *normalnim* bi engineom igra počela *trokirati,* odnosno trzati se, jer bi vam za generiranje takve scene trebala mrcina od računala. Koju nemate. Kao ni većina ljudi. Lukavost RT – DAT tehnologije je u tome što se u slučaju takvih masovnih scena kroz svaki *frame* smanjuje količina poligona od kojih su napravljeni likovi tako da se, u teoriji, igra ne bi nikada smjela usporiti jer engine pojednostavljuje prikaz na ekranu dokle god ga ne može iscrtavati prihvatljivom brzinom. Takav bi engine trebao podnositi borbe s golemom količinom neprijatelja. Približite li se opet nekom od likova dovoljno blizu, možda ćete i pomisliti da gledate u originalni 3D Studio Max model. Bez zezancije, grafika će vam doista oduzimati dah, i to ne samo što se likova tiče, nego i tereni izgledaju nevjerojatno dobro. Magla koju možete vidjeti ne služi za skrivanje nekih imperfekcija nego isključivo radi ugođaja, a količina detalja i dubina pogleda ostavit će vas bez daha. Sve što vidite na karti, ako baš hoćete, možete i istražiti, a to uključuje i najskriveniju rupu i vrh najviše planine. Teksture su iznimno detaljne, bogate i kolorističe, specijalni efekti, glatki prikaz neba u živim bojama, sve to će vas ponekad natjerati da pomislite kako ne igrate igru nego gledate film. Neću ni govoriti o tome koliko su maštovito i detaljno dizajnirani svi likovi u igri. Netko ima itekako bujnu maštu... I za sve to, navodno, neće nam trebati neki bijesni stroj... khm... Ove se godine na E3 – u David Perry ponosno hvalio svojim engineom. Posebno zato što je Sacrifice *full real – time* i 3D igra, znači moguće je birati pogled bilo s koje strane, a Blizzardov Warcraft 3, za koji je najavljivano da će također biti *full* 3D, ipak je ostao na Diablo – like pogledu odozgo. Čovjek je uvjeren da je engine koji pokreće Sacrifice bio najnapredniji na ovogodišnjem sajmu jer u isto vrijeme može generirati nekoliko tornada, vulkana i mnogo bića koja se kreću i lete uokolo, a kaže da nije vidio nijedan drugi da to može. Za Sacrifice njegovi proizvođači vole reći da će srasti s vašim računalom, analizirajući njegove specifikacije, prilagođavajući se njegovim sposobnostima kad ga prvi put zaigrate i koristeći maksimum iz onoga što imate. Kao da imate malog programera koji skakuće po vašoj kanti i optimizira igru... Dobro, mi čekamo, samo pazite što ste rekli, dečki! Spomenula sam prije da će u ovoj igri biti moguće mijenjanje terena u *real – timeu*. To će se dogoditi kad postanete dovoljno jak čarobnjak da bacate tako moćne *spellove*, kao što je na primjer vulkan. Bacite li taj *spell* usred borbe, iz zemlje će se izdići brdo i početi bacati goleme količine lave i užarenog kamenja koje će potamaniti protivnike, a teren pretvoriti u golemo prostranstvo spaljene i razrušene pustinje s hrpom mrtvih protivnika. Slično djeluju i *spellovi* koji stvaraju provalije u terenu i tako dalje i tako dalje.



UPUTE ZA UPORABU: ČITAJ POZORNO

Sučelje i sam način igranja su znatno pojednostavljeni u odnosu na klasično usporeno igranje u streategijama. Mnoge se aktivnosti vaših slugu mogu pokrenuti desnim klikom miša na njih (igra se većinom i igra pomoću miša), kad će se oko



CONCEPT ART

Pogledajte i sami se uvjerite u bolesnu maštu, ali i genijalne crtačke sposobnosti Shinyjevih stručnjaka za grafiku



Ma koji Messiah, Shiny ima novog aduta u rukavu

pointera pojaviti ikone poslagane u oblik križa. Pomicanjem miša u određenu stranu zadali ste svojim podanicima neku naredbu, a s vremenom ćete to moći i bez posebnog gledanja na ikone pa se one tada više neće ni pojavljivati, a vi ćete sami znati što trebate učiniti da biste izvršili određenu radnju. Na neki način, sučelje vas samo uči kako ga trebate koristiti. Sama bića imaju vrlo visok AI, tako da se više-manje sami znaju snalaziti u borbi, a što se tiče vašeg čarobnjaka, i on bi trebao biti dovoljno pametan da, kad nadgledate vaše malce kako se bore, sam bježi od opasnosti koristeći svoj AI sve dok se vi ne vratite u njegovo tijelo. Postoji još zanimljivih stvari vezanih uz ovu igru, a jedna od njih je i uključeni *map editor.* Riječ je o istom onom editoru u kojem je i sam Shiny kreirao teren, a njegova je glavna odlika nevjerojatna brzina i jednostavnost korištenja. U samo nekoliko sekundi možete na terenu stvoriti jezero, oko njega planine i postaviti nešto zvjeradi uokolo. Sacrificeov alat za izradu terena je jednostavan i blizak korisniku, za razliku od onih kompliciranih što su dolazili uz Quake i Unreal. Budući da igra ima snažan naglasak na *multiplayeru*, u Shinyju su rekli da će uspostaviti inferno.net, «mješavinu battle.net i quake servera», kako su ga sami nazvali, na kojem bi trebalo biti moguće jako brzo stvoriti novu igru, što je jako važno za igru koja se temelji na *person to person* borbi.

Naš dragi Dave Perry opisuje igranje Sacrificea poput igranja šaha, ne po sporosti i dosadi nego po konceptu igre. Vaš je oltar veza do vašeg boga i, poput kralja, mora biti štićen cijelo vrijeme. Ako ga izgubite – mrtvi ste. Vaš lik, čarobnjak s plaštom, je poput kraljice najjači lik na ploči. Cilj je žrtvovati duše neprijatelja na oltaru drugih bogova, tada će oni misliti kako ste *cool* i moći ćete ih nagovoriti da prijeđu na vašu stranu, a to znači da ćete dobiti mnogo novih *spellova*.



Novi *spellovi* znače i veću snagu, više snage znači dominaciju u igri. Prava stvar za fino popodnevno druženje s prijateljima...





Ja još uvijek ne vjerujem vlastitim očima

SPECIAL REPORT

Pokušavali smo rastrgati PS2

Nakon što je izbačen PS2 na tržište, svijet je jednostavno poludio za tom malom crnom kutijom. Dobro, Japanci su poludjeli za njom, dok ostatak još uvijek čeka njen izlazak. Najrazličitijim kanalima dočepali smo se i mi komada plastike koji život znači. Makar smo odani PC-ju, dobro je pogledati što se događa preko "granice", tj. vidjeti što konzolaši smjeraju. Bilo kako bilo, "ocjenjivačko" tijelo činili su: Kristina Jeren, Damir Đurović, Damir Rukavina i Goran Račić (ja). Testirali smo tako da smo se derali, vrištali i igrali PS2 (bilo je to uistinu ozbiljno testiranje, kako vidite). Normalno, sve naše misli zabilježene su na papir, ali ne treba ih ozbiljno shvaćati dok ne vidimo pun sjaj PS2 konzole - tu ponajprije mislimo na igre koje će do kraja iskoristiti sve njene mogućnosti.



AAAAARGH kak je dobrooooooodddddddd!

Damir Rukavina

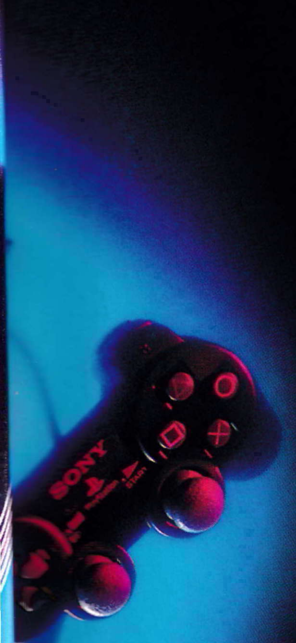
Mislim, ono. Iako osobno nisam pretjerani ljubitelj konzola (sjećam se kako sam, prije nekih pet godina, jednu izudarao pogo palicom), ovaj sam put bio uistinu iznenađen. Naime, takvu konzolu u životu nisam vidio. Playstation 2 je *a fuckin' masterpiece*. Ne samo da sam u njoj našao rješenje svih svojih problema i dvojbi nego sam načas pomislio da vidim Boga. Dodirujući *power* tipku, doživio sam višestruki orgazam dok je Tekken Tag Tournament u meni pobudio sumnju materijalnog postojanja.

Dakle, nakon 500 reklamnih znakova, izustit ću veliku istinu: Playstation 2 nije ništa posebno. Jedina uistinu divna stvar koju sam uočio je mogućnost korištenja starih Playstation kontrolera i (ako se ne varam) iste memorijske kartice. Emotion engine, koji je toliko najavljivan, uistinu je i vrijedan svoje reputacije. Lica 3D modela dovedena su do impresivnog nivoa, iako ostatak ne izgleda ni upola toliko spektakularno. Za početak, cijela se stvar vrti u 640*400 rezoluciji, a dosadašnji dometi grafičkih enginea ne pokazuju ništa više od pretjerane refleksije i visokog frameratea. Dosadašnje igre ne koriste dva koprocesora, čime cijela priča dobiva ispričnicu za tjedan dana tjelesnog. S druge strane, DVD element uskače u oko ubrzo nakon što se razočarate u napredak igara. Teoretski, ako Playstation 2 gledate kao kombinaciju konzole i DVD playera, onda stvari poprimaju zanimljiviju dimenziju. Drugim riječima, kao konzola, Playstation 2 nije ništa toliko posebniji od ostale konkurencije, dok se DVD player pokazuje kao vrlo zanimljiva komponenta vaše skupe kućne elektronike. Dakle, ako tražite DVD player i dostojnu konzolu, Playstation 2 će definitivno biti najbolji izbor. O softverskoj podršci nećemo govoriti. *Time will tell*, rekao bi Einstein:)



Playstation 2- Crna kutija, ali ne iz zrakoplova

Kristina Jeren



Odmah na početku jedan *disklejmer*: bez obzira na to što ćete pročitati, nisam se odrekla igranja na PC - u.
(...) I tako smo veselo šnjofali po sobi dok je PSX Dario spajao crnu kutijicu na TV... vidjela sam i *trailere* i *screenshotove*, ali ovo je *the right stuff*. Nježno pritisnem jednu od dviju tipki... Aaaah! Dotaknula sam ga! *Who wants to touch me?!!?* Ne, sad za ozbiljno... mislim da nema nekog posebnog smisla da vam hvalim ono što sam mogla vidjeti na ekranu držeći kontroler u ruci. I baš mi je bilo drago što smo igrali Tekken Tag Tournament jer sam igrala Tekken na Playstationu. Iako PS2 inačica ove igre nije neko remek-djelo, usporedba s inačicama za sivu kutijicu, ponajprije kad je o vizualnom dojmu riječ, suvišna je. Ne mogu vam opisati koji je gušt istući dečke iz redakcije, hehe. Onda smo se malo vozili u skupim autićima, naravno po imaginarnom asfaltu projiciranom na naš veeeeliki televizor. Iako je bila riječ o ranoj demoinačici igre Gran Turismo, bili smo iznenađeni onim što smo vidjeli. Bojim se pomisliti na što li će samo sličiti konačna inačica igre. Valjda na prijenos utrka s Grobnika... Nevjerojatno dobar *feeling*, škripe guma, dim... jao, nakon nekog vremena počeli smo se tući za prevlast nad kontrolerima, tako da se po redakcijskim sobama moglo uživati i u *live* demonstraciji borbe ala Tekken... a pobjednici su se onda mogli okušati u svojim vozačkim sposobnostima. Možda sam luda, ali u jednom mi se trenutku učinilo da njušim ispušne plinove na bazi oktana... Možda zato što sam sjedila pokraj prozora ispod kojeg je u tom trenutku prolazila veća kolona automobila...
Uglavnom, nakon što smo se dobro međusobno namlatili, počela sam razmišljati o tome da skupim neku lovicu do jeseni i posjetim neki Sonyjev dućan... e, baš mi trebaju nove hlače i jedan PS2.





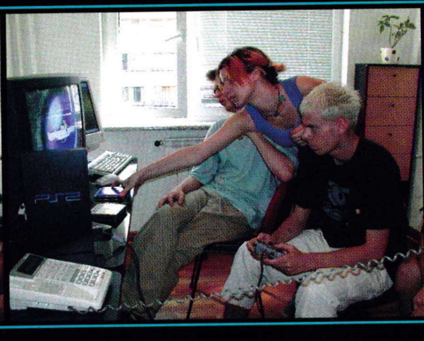
Ma nemoj!

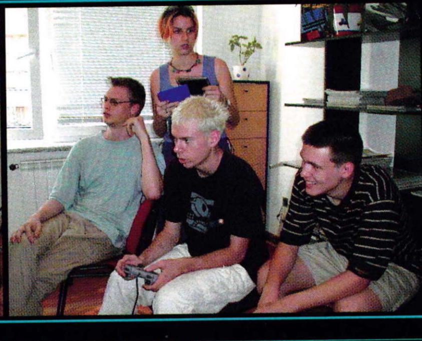
Goran Račić

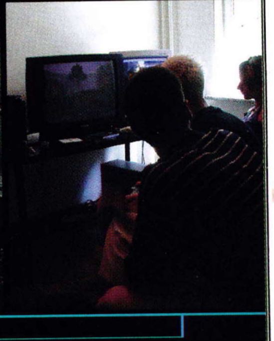
Napokon je došao i taj dan - vidjeli smo PlayStation 2. I to je to. Zapravo, ništa posebno. Komad plastike (crne) s nekoliko lampica koje rade. Ništa neponovljivo, ništa senzacionalno. Dobro, ruku na srce, još uvijek je dizaj bolji od 90% PC kućišta koja leže ispod radnih stolova.
Nakon sveopće buke i galame koja je najavljivala dolazak slavne konzole, nisam posebno očaran jer sve što sam vidio, vidio sam i na malo bolje opremljenom PC-u. Sve to izgleda krasno i divno, sve igre su glatke, grafika je dobra, ali nije to to. PS2 boluje od tipičnih pogrešaka. Prisjetimo se vremena kad je prvi Voodoo udario na tržište. Sve igre koje su poslije izašle bile su pune svjetlosnih efekata, toliko da se od silnog blještavila nije moglo gledati u ekran. PS2 ima sličan «problem» s refleksijom. Golem broj površina ima neku refleksiju. Pa da barem ima neke razlike u njoj. I kad vozite auto, imati neki vražji osjećaj da je cijeli prevučen staklom (ili je to neko laštilo koje daje visoki sjaj?!).
Ali, ne smijemo prerano suditi. Još je rano za davanje nekih ozbiljnijih ocjena. Nisu iskorištene sve mogućnosti PS2 konzole - koliko čujem dva se koprocesora još ne koriste, a već sada postoji nekoliko efekata koji su više nego dobri. Recimo, onaj kad zrak u daljini treperi od vrućine ili motion blur kada automobili pokraj vas prozuje velikom brzinom.
Realno, ako uspoređujete PS2 s ostalim konzolama, nema mu premca, no u usporedbi s PC-jem (ako to uopće ima smisla uspoređivati) nametnut će se pitanje novca. PS2 je malo skuplji od najjače grafičke kartice na PC-u, a u njemu imate i DVD player i sve što bi ljudi mogli željeti od ovakvog komada hardvera. Sve u svemu, nije možda revolucionaran, ali je svakako zanimljiv i dojmljiv.











Četvrta perspektiva... iliti a moglo je i bolje

Damir Đurović



Kao osoba koja posljednje desetljeće uporno ostaje pri tvrdnji da su PC računala najveći doseg tehnologije modernoga društva te donedavno žestoki protivnik svega što je barem imalo sličilo ili imalo naznake konzole, testiranju Playstationa 2 prišao sam s prilično entuzijazma. Naime, iako donedavno u potpunosti nezainteresiran za svijet konzola, službenim najavljivanjem Playstationa 2, a nešto poslije i X-boxa, u zrakopraznom prostoru moje glave došlo je do rađanja iskre koja će promjeniti cjelokupno gledanje na te plastične kutijice zadužene za stvaranje simpatičnih sličica i zvukića na našim TV ekranima. Veliko nabrijavanje na cijelu tu stvar od strane Sonyja te redakcijskih kolega iz bratskog nam PSX-a ubralo je plodove te je polako i donedavni Playstationomrzac počeo na kalendaru odbrojavati dane do dolaska simpatične crne kutijice. I eto, prije nekoliko tjedana, bez ikakvih fanfara ili nekakve druge buke, u redakciji se konačno pojavio jedana od tih kutijica (zbog tog je događaja određeni suradnik Hackera određeneom uredniku jednog konzolaškog časopisa dužan večeru u meksičkom restoranu, no to je jedna sasvim druga priča...). No dobro, kako to malo čudo od plastike i silikona izgleda? Dizajnerski O.K., vjerojatno ne bi narušilo svojim izgledom unutaranji dizajn ničijeg dnevnog boravka (možda jedino kod onih s ljubičastim zidovima). A kako sve to izgleda i funkcionira? Izgleda jaaako dobro, tj. izgleda jako dobro u odnosu na Playstation 1, a i prilično dobro u odnosu na PC igre današnjice, no konačni *feeling* nakon igranja Tekken Tag Tournamenta te novog Ridge Racera bio je nekakav osjećaj nedovršenosti, što zapravo i ne bi trebalo čuditi jer su ti naslovi navodno na brzinu sklepani kako bi popratili izlazak Playstation 2 konzole na tržište i omogućili tisućama Japanaca sate i sate ugodne zabave. No ipak, nakon što smo vidjeli i za TV standarde visoku rezoluciju od 640x400 koju je tjerala očigledno prilično neiskorištena jaka 3D kartica, impresije su ostale duboko usječene u mozak autora ovog teksta i teško da će ih se tako skoro riješiti... ili barem dok se ne pojavi X-box. U svakom slučaju, imate moju preporuku, kupite Playstation 2 kad se pojavi u našim trgovinama - dobar je: ako ništa, poslužit će vam kao izvrstan DVD player, a ako ni to, onda kao zanimljiv predmet za držanje pepeljare u dnevnom boravku, sve u svemu - korisna stvarčica.











JOYPADS
JOYSTICKS
WHEELS
Saitek PX3000
CYBORG stick 2000
CYBORG 2000



Saitek PX3000
ANALOG
SHOCK
SELECT
START

RECENZIJE

TKO NEMA U GLAVI, IMA U NOGAMA!

Kako vidite, trenutačno držite novi 'aker u ruci i pitate se što ćete s njim. Ako ništa drugo, možete ga čitati. A u njemu možete čitati što vam srce želi sve dok mi to pišemo (nešto slično je davno rekao Henry Ford). A to «što vam srce želi» je gomila recenzija trenutačno aktualnih igara. Za početak bi odmah trebalo istaknuti da je Diablo 2 na tržištu i da smo ga i mi nabavili, odigrali i opisali. Prošao je kroz tisuće muka u rukama Damira Rukavine i zaradio ocjenu koju zaslužuje. Tu je zatim i Icewind Dale, pravi RPG za ljude kojima je Diablo 2 samo bijedna kopija RPG žanra. Prošli smo se mjesec zgražali nad Daikatanom, pogotovo siroti Krešo kojeg je zapala recenzija. Ovaj mjesec ION Storm udara ponovno: donosimo vam recenziju njihove najnovije igre, Deus Ex, za koju možemo reći sve osim da je loša. Trekkeri će naći ponešto za sebe jer tu je Klingon Academy, a ljubitelji strategija mogu biti posebno veseli jer je ovaj broj malo više napunjen njima. Prije svega tu je odlični (ali bolesno teški) Shogun: Total War, pa Metal Fatigue (odmah smo pripremili i savjet više), Earth 2150. Uostalom, prolistajte sami.
Ovaj mjesec donosimo vam mali specijalni report o PS2 konzoli i igranju u praksi. Kako je ekipa iz PSX-a pribavila PS2, i mi smo omastili brk i zaigrali ponešto na crnoj kutiji. Pročitajte naše dojmove o Sonyjevom novitetu.
Ukratko, dragi moji, to bi bilo to. Prolistajte Hacker i sigurno ćete naći nešto za sebe.

Sa štovanjem
Goran Račić

Damir Đurović



Kako noga voli uživati na moru, krenula je putem Jadrana u potrazi za boljim životom i odgovorom na pitanja koja muče čovječanstvo otkad znamo za sebe. Poslala je sliku s mora i izjavu da sunce nije štetno, da su to samo laži. Slika dolazi kao dokaz.

Kristina Jeren



Zbog gomile perverzita koje traže da se slika gola za različite časopise takve vrste (ZET-ov vjesnik, Modra lasta), Hacker objavljuje Kristininu golu fotografiju. Za sve željne gole kože, jedna poruka: «Potražite pomoć!»

Krešimir Lauš



Kao pravi pravnik, odbjeglu je nogu ostatak tijela spremno tužio radi manje krađe, dva teška ubojstva i javnog razotkrivanja. Zbog nesuradnje, izdana je tjeralica. Prema posljednjim informacijama, noga je viđena prerušena na granici sa Švicarskom. Izvor ostaje anoniman.

Mislav Mataija



Zbog odličnog odnosa kože i dlaka, njegova noga ima savršeno prirodno hlađenje. Baš zbog toga NASA otkupljuje dizaj jer želi proizvesti dlakave space shuttle koji bi se hladili na prirodan način. Noga o tome ne želi ni čuti.

Patrik Pencinger



U posljednje se vrijeme žali da svijet ide k vragu i da mu je svejedno za sve što se događa oko njega. Njegove posljednje riječi bile su da se «neki put osjeća drveno». Nismo sigurni, ali ipak bi molili profesionalnog stolara da nam se javi radi dijagnoze. Živo-topis obvezatan!

Goran Račić



Pod djelovanjem velikog ega i karme noga se odvojila i trenutačno putuje prema Tibetu da nađe svoj unutašnji mir. Jedina prepreka su strogi zakoni budista koji ne dopuštaju meditirati nozi, nego kompletnoj osobi. Noga je počela razmišljati o ateizmu.

Damir Rukavina



Noga kao samostalni element upravo razmišlja da se upiše na komparativnu književnost, makar se vlasnik cjelokupnog tijela protivi. Kad je skupa s ostatkom tijela, služi pretežno za hodanje, a kad je sama, voli sve što vole mladi.



Sotono!

DIABLO 2

Da. Tu je. Stigao je jedan o najiščekivanijih nastavaka ikad, mislim ono, ku'š? Famozni ubojice vraga opet su u trendu i da bude još bolje - pet ih je. Mislim ono, ljudi, koliko uopće ova igra može dobra biti. Paaa... ako mene pitate...

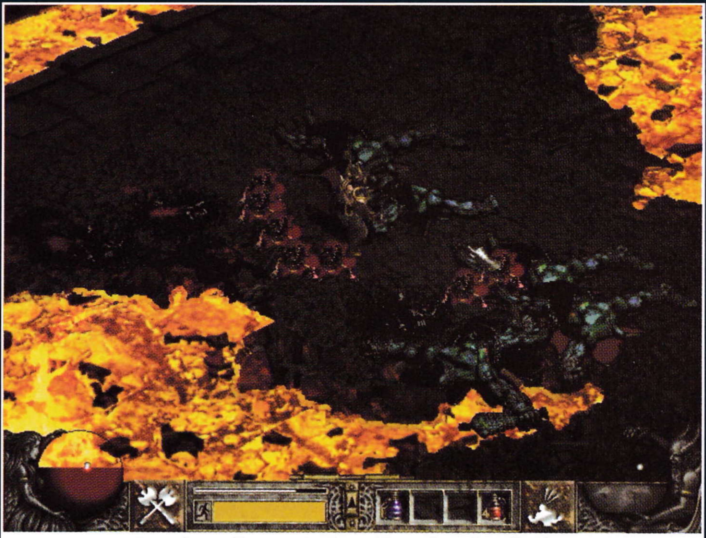
PIŠE **Damir Rukavina**

INFO	
PROIZVOĐAČ	Blizzard North
IZDAVAČ	Blizzard Entertainment
MIN. KONFIGURACIJA	[illegible], 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	[illegible], 3D kartica
3D PODRŠKA	Voodoo 1, 2, 3, TNT 1 i 2 itd.
MULTIPLAYER	Battlenet, LAN
PLATFORME	PC





PA OVO NIJE TUZLA!



Dvaput sam ih upozorio da ne idu preko reda, ali oni....

Dakle, ono. Koliko je zapravo prošlo otkako je Diablo 2 počeo s izlascima u javnost? Iskreno govoreći, *timeline* sam po sebi i nisam pretjerano pratio. Jedini podatak kojim trenutačno raspolažem je činjenica da je prije njegovog izlaska izašlo mnogo igara u kontekstu *dungeon hacka* iz poluptičje perspektive. Dakle, uzmemo li u obzir Nox i Revenant, dobivamo brojku od neke dvije-tri godine. Da bude još bolje, igra nije izgubila na *hype ratingu* od trenutka kad se pojavila u formi dobro najavljivanog *vapourwarea*. Drugim riječima, moje najave i predpostavke o gubitku ili dobitku na popularnosti su ipak završile u košu. Diablo 2 se pojavio na tržištu, kupci su nasrnuli i igra se prodaje kao crni kruh. I da budem iskren, drago mi je jer se (kao što to uvijek i je kod Blizarda) kvaliteta pokazala vrhunskom. Ne znam zbog čega, ali čak i beta koju smo imali na raspolaganju nije izgledala normalno... no poslije ćemo o tome. Zasad možemo slaviti, jer - vožd je stigao.

Diablo kao Diablo, igra je (u slučaju da niste igrali prvi nastavak) bazirana na *hack 'n' slashu* u tamnicama ispod malog srednjovjekovnog grada Tristrama. Kako to izgleda, moglo bi se vrlo zorno prikazati nekim jednostavnim vizualizacijama. Za početak zamislite jednog junaka koji spada pod kategoriju klasa koje ste vjerojatno vidjeli barem u dvadeset *roleplaying* igara: *fighter, rogue* ili *mage*. Svaki od njih je zapravo bio u različitim pozicijama s obzirom na pozicione *statove* i *skillove*. Uglavnom, sve se svodi na neumorno ubijanje s disproporcionalnim intenzitetom nasilja i svjetlosnih efekata. Ono na što je to sličilo i nije pretjerano definiralo *singleplayer* igru, koliko *multiplayer* koji je bio poslastica za igrače s modemom (i HPT, naravno). I tako je to bilo, svi su išli na *battlenet, buildali* likove do tridesetog nivoa, ubijali sirotog Diabla (ajoj majko, što pišem po ovom časopisu) po petišesti put. Sve je bilo savršeno dok u igru nisu ušli *cheatovi* i *PK*-evi koji su klasičnim *townkill cheatom* ubijali ekipu u gradu (što je, by the way, bilo nemoguće) i krali joj *iteme*. Svaka čast, ali meni se čini da su pionirski dani *battlenet* igranja ipak bili pošteniji. Sad kad je u igru ušao i pojam registracijskog broja, ekipa s piratskim kopijama može si objesiti CD o rep. O.K., počevši sa Starcraftom. Diablo je, dobar mali kakav je, ostao nezaštićen jer je izašao prerano, tako da je i dandanas vrlo popularan u Hrvatskoj (ahm ahm, hint, notch, notch, know what i mean?).

KAK' JE IGRA DOBRA, EEEEEEEEEE

Dakle. Počnem li o tome kako je igra super, vjerojatno neću biti dosljedan sebi. Stoga, ništa od toga. Evo, kao mala varijacija na sve ostale recenzije u ovom broju, počet ću s pričom koja se provlači kroz ovu igru. *Mental note, everybody*... sve pojedinosti o fabuli koje ću navesti nisu skupljene tijekom igre nego ih igrač može doznati kroz četiri/pet animacija koje traju po pet minuta. I sve u divnom Blizzard stilu. Dakle, kao što ste vjerojatno shvatili tijekom instalacije prvog nastavka, Diablo preživljava i upada u dvojku. Problem je što je protagonist prvog nastavka odlučio sebi u čelo zabosti Diablov *soulstone* (neku vrstu spiritualnog zatvora) i zarobiti ga zahvaljujući svojoj duhovnoj snazi. No, *guess what*... nije. Diablo, đubre kakvo je, zapali Tristram i kreće prema istoku ne bi li izvukao brata iz zatvora. Naravno, "zatvor" je jedan drevni *mage* koji je zločka zatvorio u sebe te se, za razliku od Diablova domaćina, zakovao unutar duboke grobnice. Stil mu i nije toliko loš, s obzirom da je sve funkcioniralo zbog ujedinjenja magovskog ceha koji je kanalizirao energetsku blokadu koja je pak blokirala Baala da ne uprska stvar izlaskom iz štale. Uglavnom, Diablo kreće po brata, za njim idu lovci na demone (tj. vi), a igrači imaju četiri svijeta koja moraju počistiti ne bi li napokon završili i drugi nastavak (te shvatili da su popušili dobrih pet dana kupujući napitke i ne učeći). Tri mjesta gdje ćete se boriti su klasični srednjovjekovni europski krajolici; pustinja, džungla, te naravno, sam pakao. Molim vas, ne bojte se. Riječ je samo o igri. I te kakvoj igri. Dakle. Pošto sam kompetentno objasnio zbog čega u ovoj igračkoj sreći desetkujete trećinu populacije pakla, bilo bi i vrijeme



Znaš što, Eutanazije? Majka će ti noge potrgat kad shvati da si razbio staklenku s pekmezom



Oko mene se vrte kosti, a i ovaj mali je skroz-naskroz poplavio. Moram prestati pušiti onaj tapison

DRVO ISKUSTVA

Naši sveopći protagonisti se u ovom nastavku razvijaju postupno, i to pomoću autentičnog skilla koji pojačava korištenje nekog oružja ili daje posebne sposobnosti (švercanje u tramvaju, primjerice).
Taj detalj igri daje varijabilnost jer, teoretski, svaki igrač može izabrati isti lik, ali i dalje imati različite skillove.
Cooooooooool.


Umrijet ćete svi!


Poslednja šokantna slika ubojstva našeg premijera u Tibetu


Gleda mi u ormar!


Indiana Jones u hramu smrti



Spalio mi brkove, potom i bradu


Remiza, 12000 km istok



da se raspišem i o razlikama između nastavaka ove đavolski zarazne igre. Za početak, tu nemamo ništa drugo osim poboljšane perspektive koja (zbog meni nejasnih razloga) koristi 3d karticu. U redu, sasvim je jasno da se sada svi 3d efekti izvode preko 3d hardvera, što je uistinu *cool*, pogotovo kad jednom prikopljete jednog od *bossova*. Za razliku od čistog 2D izometrijskog kretanja, ovaj nastavak ima polutrodimenzionalan svijet u kojem se i dalje koristi paralaks *skrol* bez *anti-aliasinga*, s jednim detaljem - sve izgleda daleko bolje. No, iskreno, vjerujete li uistinu da se igra nakon dvije-tri godine nije promijenila?

Grijeh nije nikad bio ovoliko sladak

NISIIIIII SAAAAAAAA-MAAAAAAAAAAAAAAA

Načelno, ovdje je riječ o Diablu s ljepšom grafikom, što je loše. Dobra strana je, na svu sreću, malo istaknutija. Primjerice, sada postoji i mnogo eksterijera koji su zadovoljavajuće složeni, ali nisu reljefni. Drugim riječima, bili vi po škotskim obroncima ili u slavonskoj ravnici, vaš junak će hodati po košarkaškom parketu. U redu, pretpostavljam da mi sada puristi koji očekuju hvalospjeve Diablu 2 psuju užu rodbinu zato što nisam spomenuo nivoe. Da, istina je, postoje stube, iako one same po sebi jednostavno povezuju jednu golemu plohu (plus adicija povremenog zida ili kuće) s drugom. Iskreno govoreći, igra ne gubi na igrivosti zbog toga



Nisam ja, majke mi.

LIKOVNA KULTURA

Svaki je lik u Diablu 2 jedinstven i sam po sebi jedinstveno igriv. Po mnogočemu slični starim junacima, neki likovi vjerojatno naglašavaju retrostil, što je, ako me pitate, O.K. Dakle, to su....

NECROMANCER:



Mag koji se koncentrira na prokletstva i manipulaciju mrtvacima (što je iznimno opako ako uzmete u obzir njegovu sposobnost dizanja inih za nekrofilsk...k vragu, za tjelohranitelje). Poslije dobiva sposobnost oživljavanja različitih golema. Zgodno.

SORCERESS:



Čistokrvni mag koji se koristi prirodnim elementima (vatra, led, grom, urednik Hackera). Poslije postane iznimno gadan zbog destruktivnijih čarolija.

PALADIN:



Manje-više fighterski orijentiran, ovaj lik koristi holiness, healing i slične spellove. Opak tip koji na višim nivoima dobiva uistinu opake spellcasting sposobnosti

BARBARIAN:



Daleko najbolji fighter u Diablu 2. Osim činjenice da mu se skillovi orijentiraju na weapon mastery i bojne pokliče (Bolje grob nego rob, Smrt fašizmu sloboda narodu itd).

AMAZON:



Sisati komad u stiskavom oklopu koji se vrlo dobro služi kopljem. Što još reći?



▲ Zarobljen u Đakovu



▲ Krađa kokoši

Da je igra akumulator, stavio bih je u auto, ali ovako...

iako sam pojam izometrije s 3d efektima donosi neke velike (da ne kažem MASIVNE) zaostatke koji nipošto ne bi trebali biti ovdje. Naime, ako se prošećete iza, nedajbože, stabla, vaš će ljubljeni lik nestati, neprijatelji će nasrnuti, vi ih nećete vidjeti, a energija će pasti za nekoliko postotaka. Vjerujte mi, vrlo iritirajuće. Osim toga, tu su i neki veliki zezovi s *gameplayom*. Primjerice, *save* na kakav smo već odavno navikli ovdje ne postoji pa vam tako, kad umrete, ne gine povratak u grad bez opreme. Da bude još sjajnije, u igri ima toliko napetih borbi da ćete vjerojatno gutati tablete prije nego što krenete na jednog od glavnih negativaca. Iskreno govoreći, osobno mi se taj novi *fićr* sviđa iz jednog razloga; igrač je prisiljen razmišljati prije svakog velikog koraka. Pogotovo kad zadete u treći svijet, džunglu, koji je po meni najgori od svih četiriju poglavlja. No, o igranju malo poslije. Tupa strana oštrice nemogućnosti *saveanja* je to - da će se, ako prekinete igru nakon jednog *sessiona*, sva čudovišta *respawnati* kad idući put učitate nivo, dajući vam priliku da opet izgubite živce čisteći nivo sat vremena. Dobar detalj *on the other hand* su *waypointi*. Što je to? *Waypointi* su portali na svakoj karti koji vam omogućuju teleportaciju na određeni segment *gaming* svijeta ne bojeći se pritom da ćete morati ponovno srediti par kilometara zlikovaca. Da, istina je; ondje će biti *respawnane* beštije kad se vratite, ali ćete također biti i bliži vašem odredištu. Opako.

Još jedna novost u Đavlu 2 su vaši suradnici. Da, dobro ste čuli. Osim činjenice da krčite redove nečastivog kao solist, za određenu svotu će vam se pridružiti plaćenik koji je obično vrlo koristan. U redu. Dva svijeta imaju beskorisne pomoćnike, dok neke ne možete prijeći nemate li primjerice pomoć maga koji smrzava Pigmejce (ne nisam pod narkoticima). Al neprijatelja graniči s debilizmom, tako da je najbolje ne govoriti previše o njem. Suradnici koji idu s vama su također na gore navedenom nivou, tako da to zna malo otežavati stvari. Eh...ništa nije savršeno. Ipak, svako zlo za neko dobro, kažu babe. Pošto je Diablo 2 još istaknutiji po klanju nego njegov prethodnik, idiotizam negativaca je neutraliziran njihovim brojem. Zamislite samo selo s nekih tridesetak demona koji se naguravaju na već pun ekran ne bi li vas pretvorili u kašu (naravno, dogodi se suprotno...pa moram malo lagati). Procesorska snaga rađa lakomost, kažem vam ja. Uglavnom, s obzirom da se približavam zadovoljavajućem *wordcountu*, reći ću nešto i o sitnim poboljšanjima u igri.

BOLJI TI JE ONO SUSTAV, KU'Š?

Prvo što mi je privuklo pozornost bile su knjige u koje možete ulagati *skrolove*. Njihova je velika prednost što vam čuvaju mjesto u inventaru (gdje ga nikad nije sasvim dovoljno). Druga stvar je vrlo korisno oružje koje možete sami slagati i modificirati (ako ono ima rupe u koje slažete kristale). Kako to izgleda? Kristali koje kupite tijekom svinjokolje imaju čarobna svojstva koja vrše različite efekte nad različitim dijelovima vaše opreme. Uh, ...bemti, kakva rečenica. Nakon tog postupka dobit ćete, teoretski, modificirano oružje koje radi upravo ono što ste htjeli. Stoga, ako ste mislili da ste od tog pobjegli prestavši kupovati japanske *roleplayinge*, prevarili ste se. Ameri kopiraju još jednom. Svijet je apsolutno predivan... Triput hura za originalnost! Ahm.

Diablo 2 je u svakom pogledu jedna jako dobra igra koja postane još boljom kad je zaigrate u multiplayeru. Poboljšanja u odnosu na njezinu prednodnicu su očita - iako u većini detalja kozmetička. Teoretski, da su se ljudi malo više potrudili, igra bi bila 90% materijal. Ovako, iskreno govoreći, imamo kultnu igru koja i ne bi bila toliko spektakularna da se ne zove Diablo 2. Svejedno, kupite je. Jako je dobra. Kao da jedeš veliku čokoladu s lješnjacima. ◂

ALTERNATIVNO

DIABLO
Sasvim je bilo logično da se sjetim prvog nastavka i spomenem ga, zar ne?

REVENANT
Jedan od boljih hack'n'slasheva u Diablovom tonalitetu.

NOX
Grafički dorađeniji, ali ne i bolji. E, tako je to kad Westwood radi roleplayinge.

OCJENA

Pozdrav svima na usenetu!

85%



U kojem je smjeru M'c Donalds?



Jebomaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaajkuuuuuuuuuu!

Hack'em & slash'em

ICEWIND DALE

Ah, predrasude. Znate, ona "ne cijeni knjigu po koricama" ima i svojih iznimaka. Kad čujete da se pojavio novi Ferrari, znate da je to, provjereno, zvijer od auta, kad Steven Spielberg napravi film, možete očekivati samo najbolje, čujete li ime Ericsson, pomislit ćete na vrhunsku kvalitetu mobitela... U RPG svijetu Black Isle je ime koji nam u mjesecima iščekivanja Baldur's Gatea 2 donosi igru koja ima što pokazati



Dan je najbolje započeti u birtiji. Konobar, daj Ožujsko!

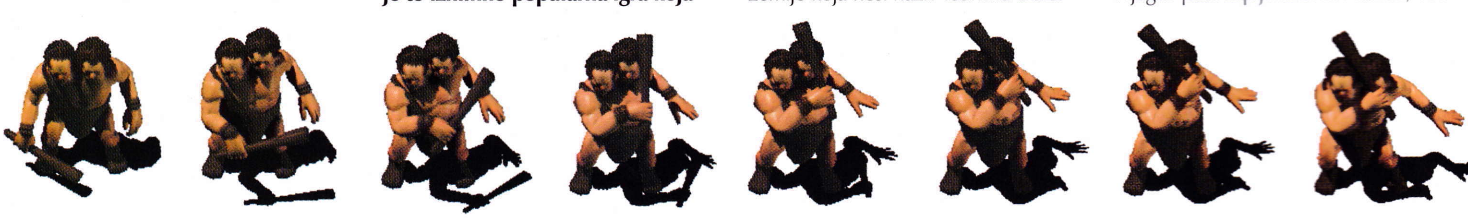
PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Black Isle
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P266, 64 MB, SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, Internet
PLATFORME	PC

Bez obzira što sam tada bio još premali da bih shvatio sve što se oko mene događa, osamdesete su godine moje omiljeno desetljeće dvadesetog stoljeća. Možda je to ponajprije zbog glazbe koju slušam ili jednostavno "looka" osamdesetih, a možda i zbog toga što su neki Tolkien fanatici napravili legendarni D&D. Bila je to iznimno popularna igra koja se sastojala od modula tamnica, te različitih RPG klasičnih spodoba. Za igru su poslije izdavani dodatni "moduli" kroz koje je trebalo prolaziti da bi se završila određena misija. Sve je to bilo ujedno i polazna točka od koje je ova igra rađena. Naime, Icewind je oživotvorenje D&D-a i njegovih modula.

Priča počinje u hladnoći i pustoši zemlje koja nosi naziv Icewind Dale. Tu, u svijetu snijega i leda žive različita barbarska plemena u kolikom-tolikom miru sve dok se ne pojavi Arakon sa svojim zlim hordama. Barbari, podijeljeni u grupice, teško odolijevaju njegovim trupama dok se ne pojavi Jerrod. Taj hrabri barbar poziva na ujedinjenje i zanemarivanje međusobnih nesuglasica u cilju oslobođenja i pobjede u borbi protiv moćnog Arakona. Njegov plan uspijeva te se Arakon, već





Hmmm, ekipa pomalo nezainteresirano visi na kukama koje im strše iz vrata



Ajme, majko, a što ako nas zgaze?

TALKIEN BI BIO PONOSAN

Dungeons&Dragons svijet dičio se prekrasnim tolkienovskim krajolicima i prepoznatljivom atmosferom. U Icewind Daleu nećete ostati uskraćeni za prekrasne Forgotten realms krajolike. Dosta bi bilo priče. Evo pa pasite oči.



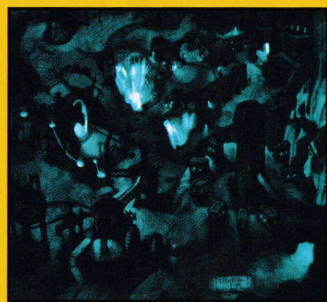
▲ Ovdje su riječi suvišne



▲ I oni imaju struje



▲ Interijer je također u stilu



▲ Ovdje bi bilo zanimljivo živjeti



Jutarnja šetnja nakon piva u birtiji



Napali nas vukovi



Reci, deda, ima li tu što za pod zub?



Pričam ti priču...još da je Tolkien dao glas

Da je Tolkien živio u ovo vrijeme, radio bi igre, a ne bi pisao knjige

pri samom kraju snaga, ipak odluči za posljednji korak: otvara portal iz kojeg izlaze demoni i različita čudna bića koja mu pomažu. Jerrod, očajan, ulazi u portal koji nestane, a njega pretvori u kamen. Sama igra počinje u gradu u kojem je na tom mjestu izgrađena crkva, a pokraj nje još uvijek stoji kameni Jerrod. Dalje saznajte sami. Još ću vam samo reći da počinjete u birtiji. Što se više poželjeti može, možda pivo?

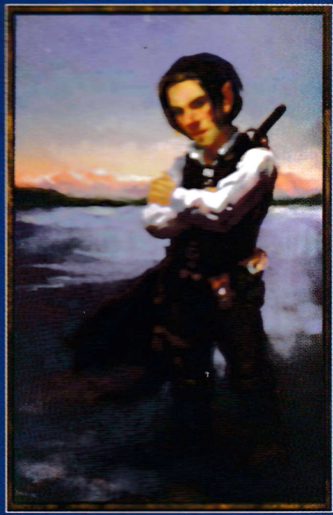
MALO VAS JE, MALO VAS JE...!

Prva velika razlika koju ćete uočiti u odnosu na ostale igre ovog tipa je da ne kontrolirate jedan lik nego šest. Likove stvarate sami odabirući detaljno njihova obilježja. Ne želite li izgubiti poprilično vremena na to, možete izabrati između već kreiranih. Kao i u Baldur's Gateu, možete ubaciti svoju sliku ili čak zvukove pa napisati i cijelu biografiju. Upravljanje je pomalo netipično za RPG, odnosno više je svojstveno RTS žanru. Naime, možete upravljati sa svakim likom posebno kao i sa svima zajedno ili samo određenima od njih. Teren kojim još niste kročili nalazi se u magli, što je još jedno RTS obilježje (odnosno fog of war). Neovisno koji lik u datom trenutku izabrali, cijelo vrijeme imate uvid u zdravstveno stanje svih iz svoje družine. Ovisno o prethodno odabranim obilježjima, svaki lik ima svojih posebnosti. Osim klasičnih talk, fight i sličnih funkcija u korisničkom sučelju igre, tu je i široki spektar magija koje se dobivaju odnosno uče. U inventory box stane ograničen broj predmeta, tako da nećete moći pokupiti baš



KAKO SKLEPATI LIKOVE




Kreiranje likova iznimno je detaljno te samim time i dugotrajno, tako da se može reći da igra ima tzv. "slow start". Preporučujem vam da ipak ne žurite u toj početnoj fazi jer će osobine vaših šest likova igrati značajnu ulogu u samoj igri. Nakon odabira spola, odabirete rasu od kojih svaka ima svoju povijest i specifična obilježja. Ljudi su najkomunikativniji i najtolerantniji te mogu dosegnuti najviši nivo. Elvesi su manji i mršaviji od ljudi, štuju prirodne ljepote, vole poeziju i dobar humor. Vide u mraku, vješti su s lukom i strijelom te mačem. Među njima postoje i četiri podrase. Half-elvesi su kombinacija ljudi i elvesa. Gnomesi vole slične stvari kao i elvesi ali najviše od svega nakit. Inteligentni su, ali ne baš i mudri. Vide u mraku pomoću infracrvene svjetlosti. Halflingsi su "ljudi u malom", obli i dlakavi. Nisu veliki avanturisti, više vole lagodan život. Vješti su i spretni, ali nisu baš previše snažni. Među njima postoje još tri podrase. Dwarvesi su male, mračne spodobe, ozbiljni i marljivi, ali ne i previše razgovorljivi. Ne mare za humor, ali zato vole popiti pivce ili pojesti dobar odrezak. Prednost im je tjelesna konstitucija, ali zato nisu odveć spretni i snalažljivi. I kod njih postoje tri podrase. Nakon rasa odabirete klasu. Na izboru vam je fighter, ranger, paladin, cleric, druid, mage, thief, specialist mage. Njihove sposobnosti mogu se otkriti iz samih imena. Važno je dobro izbalansirati ih između likova koje kreirate. Nakon toga stavljate ih na stranu dobra ili zla u trinaest podvarijanti te definirate njihove sposobnosti. To se odnosi na snagu, snalažljivost, konstituciju, inteligenciju, mudrost i karizmu. Isto tako, odabirete omiljena oružja svakom od njih kao i fizički izgled. Na kraju možete napisati i životopis za svakoga. Sad vam je, pretpostavljam, jasno što sam mislio pod onim "spori početak".







sve na što naletite. Malo je glupo da obična bočica i veliki mač zauzimaju isti prostor, ali nitko nije savršen, zar ne? Za svaki lik možete vidjeti statističke podatke koji se odnose na stečeno iskustvo, odnosno "level", stečene magije i ostale sposobnosti. Daljni razvoj vašeg lika uvelike će ovisiti o tome kako ste ga na početku kreirali, stoga posvetite ipak malo više vremena odabiru sposobnosti vaše šestorke. Važno je napraviti dobru ekipu u kojoj će svaki član imati određene adute koji će se nadopunjavati s prednostima ostalih.

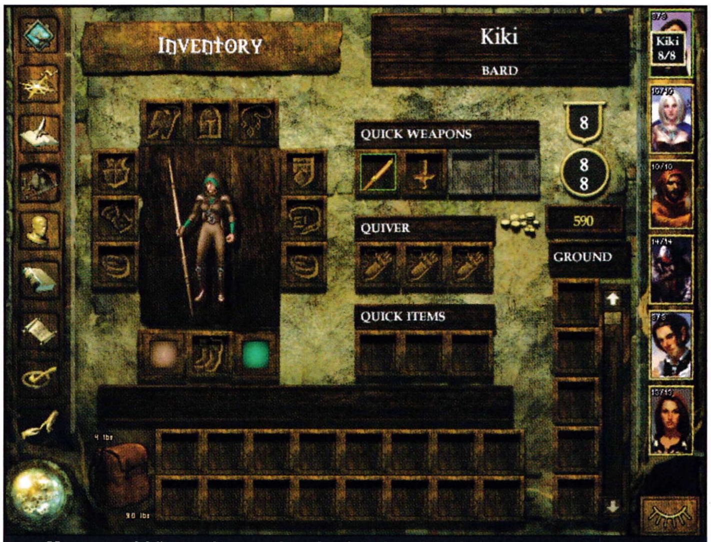
IZNUTRA

Jedan od najvećih pluseva ove igre je atmosferičnost. Nevjerovatno je kako je vjerno dočaran Forgotten realms svijet u kojem se radnja odvija, čemu, uz grafiku i promjene vremena, pridonosi i sjajan soundtrack. Za svaku pojedinu lokaciju čut ćete glazbenu pozadinu koja će vas u cijelosti "prebaciti" u igru. Bez obzira na to što grafika i rezolucija od 640x480 nisu nešto što će vas posebno fascinirati, Icewind Dale ima i više nego dobar vizualni identitet. Sjetite se modula spočetka teksta. Igrivost je također na





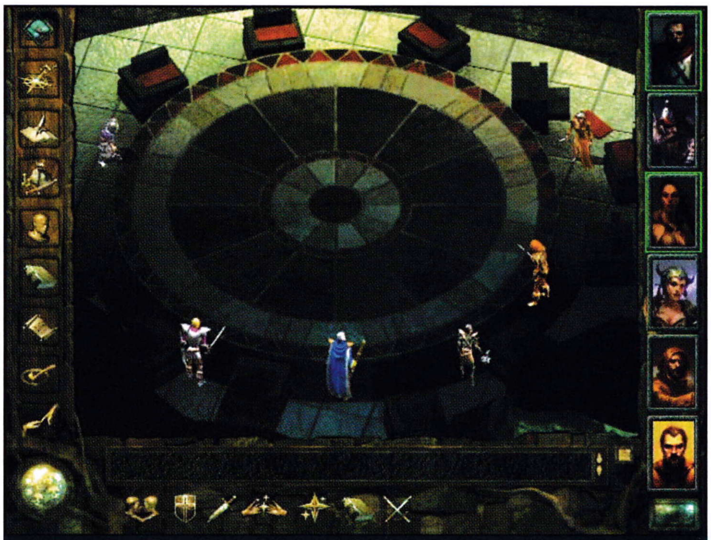
Jedna od zločestih spodoba na koje ćete naletjeti tijekom igre



Morate paziti što nosite sa sobom jer ćete brzo iskoristi sav raspoloživi prostor



Je li mi bitnije biti pametan ili k'o od brda odvaljen?



Vitezovi okruglog stola. Nije li to iz neke druge priče?

Zaboravljeni svjetovi ipak nisu zaboravljeni

zavidnoj razini. Moći ćete koristiti formacije u borbi uspijete li održati družbu na okupu. Bez obzira na to što se igra odvija u real-timeu možete od nje napraviti i turn-based strategiju. Naime, postoji opcija pauziranja tijekom borbe, kao i auto-pause opcija koja zaustavlja igru u određenim vremenskim intervalima. To zna biti poprilično korisno kad u žaru borbe želite povući ozlijeđenog ili možda upotrijebiti neku od magija što ih samo određeni lik posjeduje. U svakom slučaju, pruža vam se veliki izbor taktičkih mogućnosti uz dobro staro "klanje". Što se napredovanja kroz nivoe tiče, ono je vrlo dobro izbalansirano u odnosu na prepreke na koje nailazite. Napredovat ćete postupno, točno koliko vam je potrebno za uspješno završavanje određenog dijela igre. Bez obzira što je ovo ipak "go there and kill'em all" igra, ona ima zanimljivu i sadržajnu priču koja se sjajno nadopunjuje s isto tako dobrom akcijom. Prolazit ćete kroz prekrasno dizajnirane tamnice s još ljepšim ostacima različite (nekoć) živine kako biste završili misiju nakon koje slijedi nešto još zanimljivije i izazovnije. To i nove magije koje skupljate putem su ono što vam neće dati da se odvojite od monitora. Ne morate se bojati da će vaše *hackiranje* i *slashiranje* biti bez svrhe. Svaki zašto ima svoj zato.

HMMM

U Icewind Daleu nećete naći ništa revolucionarno novo. Igra je rađena u Baldur's Gate engineu bez prevelikih inovacija. Prekrasan okoliš i ugođaj povezan s dobrom hack&slash akcijom te sve to ukomponirano u dobru priču glavni su aduti najnovijeg RPG-a iz Black Isleove radionice. Neke će možda zasmetati brojnost beskorisnih razgovora, nekoliko bugova koji rezultiraju time da nećete dobiti neki predmet koji ste trebali dobiti od određene osobe ili problemi nastali ako određene radnje ne obavljate redosljedom kako su to programeri zamislili. Također se može dogoditi da naletite na nekoliko "nerješivih" zagonetki koje znaju mozak popiti. No ne dopustite da vam nekoliko sitnih nedostataka (koje uostalom svaka igra ima) pokvari užitak igranja ovog doista hvale vrijednog naslova. Neki će reći da je ova igra izašla u krivo vrijeme, imajući na umu pojavu Diabla 2. No s druge strane, oni koji će Icewind Dale staviti ispred njenog glavnog konkurenta isto će reći i za Diablo. Diablo 2 je u svakom slučaju dobio dostojnu konkurenciju. Hoće li ga i nadmašiti, ocjenite sami.

ALTERNATIVNO

BALDUR'S GATE
Predhodnik i uzor ove igre ušao je u legendu. Icewind Dale koristi njegov engine, stoga ako ste poklonik jedne igre, svidjet će vam se i druga.

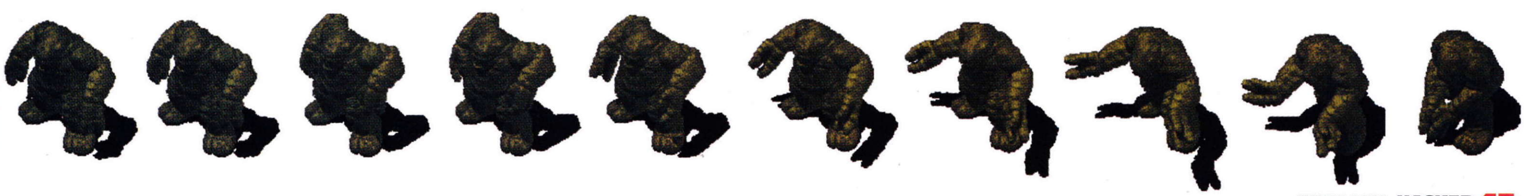
DIABLO 2
Beskonačno dugo najavljivani nastavak ponajboljeg RPG-a napokon je ugledao svjetlo dana. Recenziju Damira Rukavine pročitajte u ovom broju.

DUNGEONS&DRAGONS
Jer osamdesete su bile godine...

OCJENA

U Baldur's Gate ruhu, sa svim adutima, ovo je jedna kompletna igra koja nije lošija od Diabla 2

86%

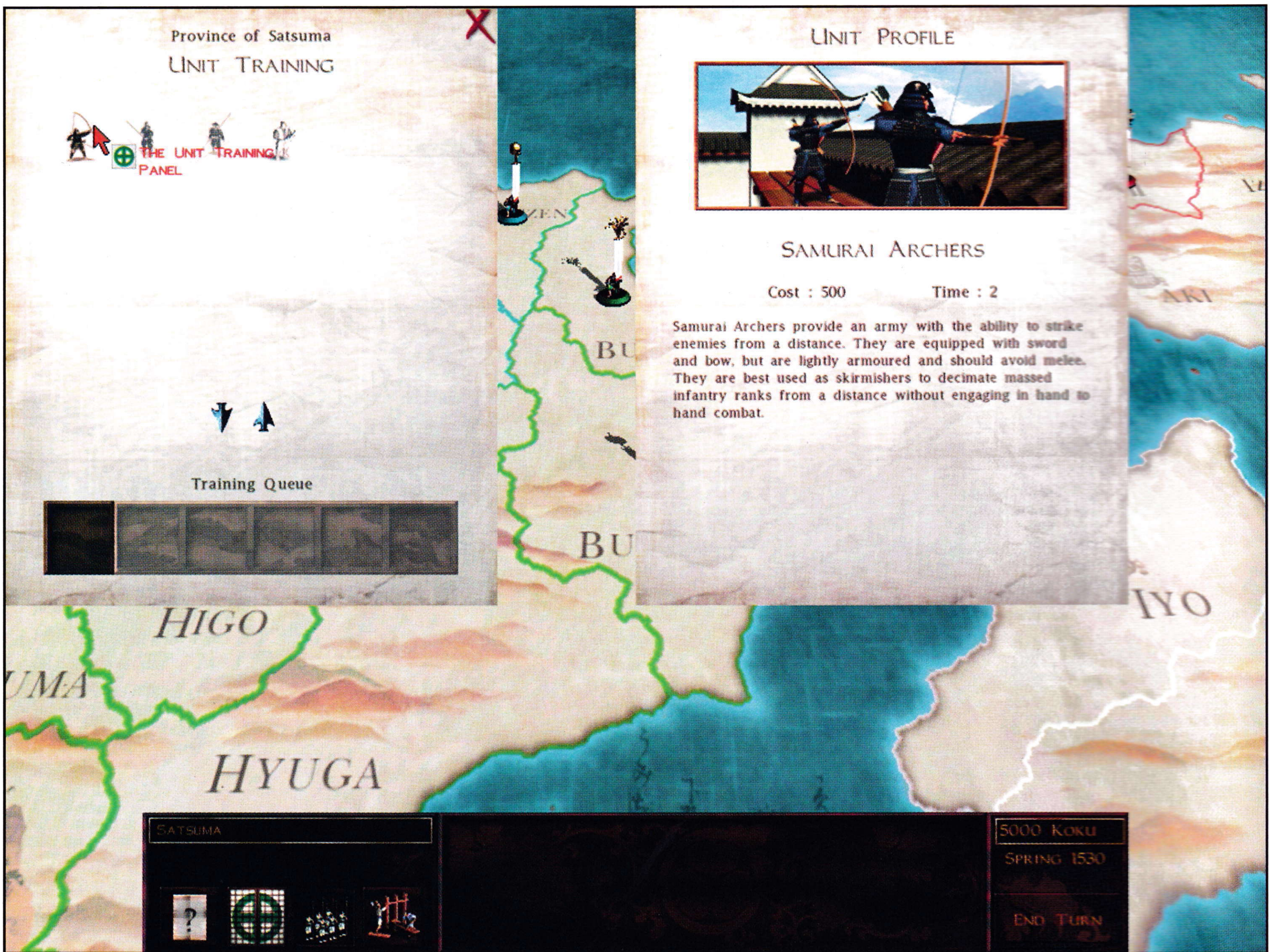


Postanite šogun!

SHOGUN: TOTAL WAR

PREPORUKA MJESECA

Dolazi novo vrijeme, vrijeme u kojem bezumne RTS igre neće više nikoga impresionirati! Dolazi vrijeme pravih generala!



Ovdje se donose odluke na strateškom planu...

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	DreamTime Interactive
IZDAVAČ	Electronic Arts
MIN. KONFIGURACIJA	PII 266, 32MB
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 64MB, 16MB 3D graf.
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

JESTE li se ikad zapitali koliko zapravo ima strategije i taktike u modernim RTS igrama? Jeste li razmišljali o tome koliko je potrebno mentalne energije i pravilnog odlučivanja da bi se završila jedna takva igra i nije li u samom srcu stvari tek učenje osnovnih pristupa te njihovo kasnije ponavljanje u praksi? Doista, mogli bismo reći da se većina strategijskih (evo ga opet; ili taktičkih!!!) igara zapravo sastoji od predefiniranih putova napada i metoda koje, kad se jednom dobro usvoje, neizbježno donose pobjedu. Taj problem poglavito dolazi na vidjelo kod sraza s umjetnom inteligencijom, a u njegovom rješavanju dosad nisu pomogli nikakvi trikovi. Bilo da je bila riječ o hrpama različitih jedinica ili primjeni trodimenzionalnog terena i formacija, sve se uglavnom svodilo na isto i zamorno štancanje trupa i njihovo jednoumno korištenje za razbijanje neprijateljske vojske. No, čini se da se stvari konačno počinju kretati nabolje - Shogun: Total War nas je već nakon prve odigrane misije ostavio bez daha. Naime, u spomenutoj su se borbi za pobjedu konačno tražile i neke časničke sposobnosti, koje vaš recenzent očito nije imao te se stoga prilično izbrukao i sve skupa dozlaboga zabrljao.



Pokušajte se vi snaći u ovom kaosu



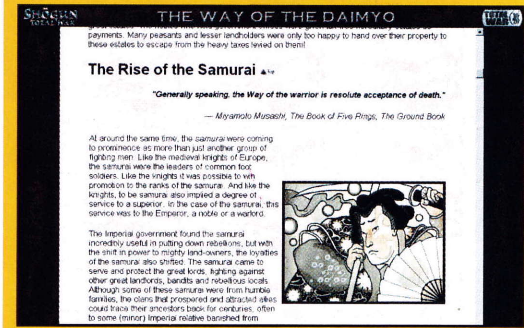
Ovo desno je gejša. Inače, gejše su bile japanske, je li....



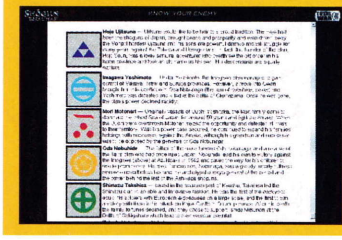
Ako netko mora obavit nuždu, nek je obavi tu u šumi. Da se ne razgazi okolo, znate...

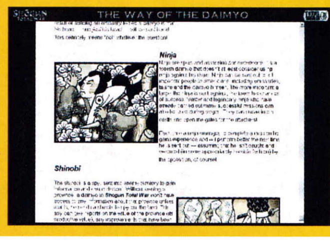
NATRAG U ŠKOLU

Nevjerojatno je koliko je truda uloženo u izradu ove prekrasne igre. To se vidi iz svakog njezinog dijela, pa čak i u detaljnim i brižno složenim izbonicima. Da bi dodatno informirali igrače, momci su na CD stavili i simpatični priručnik u hypertext obliku. Iz te elektroničke knjižice doznat ćete nešto više o japanskoj povijesti i uzrocima brojnih srednjovjekovnih sukoba. Nije zaobiđena ni abeceda osnovnih japanskih pojmova poput nindža, harakiri i sličnih, čime je stvorena vrlo atmosferična aura istočnjačkog misticizma. Osim estetsko-obrazovnih namjena, priručnik sadrži i neke druge, praktičnije savjete. Naime, osim opisa osnovnih taktika, uz neizostavne izljeve Sun-Tzueve mudrosti (starokineski autor knjige Umijeće ratovanja), sve vrvi od detaljnih opisa pojedinih jedinica, provincija, struktura... U svakom slučaju, ovo je pravi primjer jednog dobrog i kvalitetnog proizvoda pri čijem se stvaranju nije štedilo ni truda ni vremena.



Tekst je popraćen i ovim, naizgled izvornim japanskim crtarijama

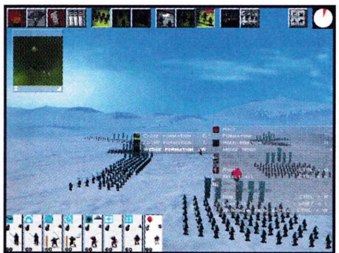




Shoguna ne možete i ne smijete igrati neozbiljno i bez dovoljne količine uloženog truda i vremena

STRATEGIJA

No dobro, o ovim ćemo velebnim stvarima iz uvoda govoriti tek kad sve stvari postavimo u njihovu perspektivu... Ovako, Shogun je igra rijetke, dosad zapravo neeksploatirane tematike koja se bavi razaranjima i klanjima u srednjovjekovnom Japanu! Ako ste mislili da su Japanci oduvijek bili mirna i civilizirana nacija kao danas, malo ste se prevarili jer je njihova povijest prepuna krvavih sukoba koji su znali uništiti cijelu populaciju. Neki od najžešćih odigrali su se u srednjem vijeku, i to u obliku tipičnih klanovskih trvenja oko vlati. Naime, iako je Japan bio pod formalnom vlašću jednoga cara, prava je moć ležala u rukama brojnih *daimya* iliti orijentalnih inačica feudalnih gospodara. Prema tome, Japan bi trebalo ujediniti pod željeznom šakom jednoga od sedam kandidata za šoguna, a pošto vremensko putovanje nije opcija, to možete učiniti u ovoj igri. Na početku bi stoga valjalo odabrati odgovarajući klan (sedam je ponuđenih) od kojih svaki živi na određenom, povijesno preciznom dijelu Otoka izlazećeg sunca. Osnovna posljedica te historijske minucioznosti je da startne pozicije neće uvijek biti iste jer su se pojedine frakcije itekako razlikovale po svojem bogatstvu i vojnoj snazi. Osim razlike u količini *casha*, najosnovnije su se razlike krile u preferencijama prema pojedinim vrstama vojnika. Tako je jedan klan "njegovao" svoju konjicu i strijelce, dok su pak drugi bili više usmjereni na kopljanike i lako pješaštvo. S kojih ćete pozicija krenuti i na što ćete se više orijentirati ovisi o vama, stoga prije samog započinjanja kampanje dobro pogledajte što vam nudi određeni *daimyio.* Kad jednom konačno krenete s igrom, bit ćete pomalo iznenađeni te ćete načas možda pomisliti da je riječ o najobičnijoj strategiji na poteze. Naime, cijela je igra podijeljenja na dva osnovna dijela, strateški i taktički, a na početku će vas dočekati prvi, koji će vas već na prvi pogled podsjetiti na legendarni *Civilization,* ili ako hoćete (i ako se sjećate) još legendarniji *Defender of the Crown*. U tom se modu sve odvija na predivno ilustriranoj karti Japana na kojoj su jasno ocrtani vaši i neprijateljski teritoriji... Na neke od njih "popikane" su i simpatične ikone u obliku figurica koje predstavljaju vaše dvorce i vojske. Novac za izgradnju i nadogradnju dotičnih skupljate iz poreza, oduvijek najomiljenijih izvora državnih prihoda, no ovdje ga ne ubirete u papirnatoj valuti, nego u kokuu iliti mjerama riže. Prikupljenu lovu možete spiskati na nadogradnju dvorca, i to u obliku različitih konjušarnica, kampova za treniranje, streljana itd. jer će sve to rezultirati mogućnošću novačenja brojnijih i sofisticiranijih trupa. Sve su te radnje prilično jednostavne i neće vas opteretiti nepotrebnom količinom brojki i statistika pa će čak i taj dio igre biti čisti užitak za oči i dušu. Jasno, najbitniji trenutak ipak je osvajanje neprijateljskih područja, no ni to neće svaki put biti neodgodivo. Umjesto preuranjenog nasrtanja i "cuclanja motke", ponekad je možda bolje sklopiti kakav savez i udariti kad se sada već bivši saveznik najmanje nada. U nekom drugom slučaju, primjerice ako se spremate za kakav opsežniji strateški manevar, dobro je prije konačnog izvođenja poslati nindžu da ubije neprijateljskog generala i tako cijelom klanu smanji moral... Mogućnosti su jednostavno nebrojene i fascinirajuće te bi čak i samo ovaj dio igre mogao funkcionirati kao potpuno nezavisan proizvod.



Ajmo, djeco, jedan do drugoga i primite se za rukice da ne rasturite formaciju



Žuti u paničnom bijegu od mojih trupa koje su upravo obavile nuždu u obližnjoj šumi

TAKTIKA

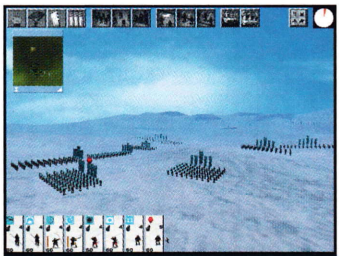
No, pošto momci odgovorni za nastanak Shoguna nisu nikakove lijenčine, prava igra započet će tek u njezinom taktičkom obliku. Naime, iniciranjem sukoba na strateškoj karti, isti će se odmah transformirati (ako želite, može se obaviti i automatski) u prekrasnu trodimenzionalnu taktičku ekstravagancu! Ono što ćete zasigurno prvo primijetiti je prelijepa 3D grafika, odgovorna za kreaciju prekrasnih brijegova i dolina, rijeka, šuma i jezera... Svojim krivuljama, engine će stvoriti vrlo detaljno tlo za nastupajuće okršaje, a dodatni detalji poput snijega i kiše još će osnažiti igru i podići atmosferu na novu razinu. Pokoja ptica u letu iznad kakvog zabitog sela tek će vam nakratko skrenuti pozornost dok vam se pogled konačno ne zaustavi na STOTINAMA vojnika koji mile uzavrelim bojištem. Iako su svi vojnici zapravo obični, animirani spriteovi, zbog njihovog nevjerojatnog broja vojske će djelovati prokleto uvjerljivo i u potpunoj ravnoteži s okolnim reljefom! Ni kamera koja prati cijelu akciju neće nimalo zaostajati za opisanim delicijama jer je vrlo inteligentna i poslušna! Svaku vašu zapovijed pratit će bez imalo oklijevanja i pogrešnih kutova te tako pružiti prekrasan, neometajući i sveobuhvatan pogled na cjelokupnu situaciju. Da dotična situacija bude itekako vruća, pobrinut će se neprijateljska vojska koja će vas odagnati od promatranja žuborećih potočića i usmjeriti na samu bit igre; taktičko zapovijedanje i vođenje rata. Za najbolje rezultate valja pogledati odličan *tutorial* koji će svaku pridošlicu na ljudski i jednostavan



Kaj se praviš, prijeđi most pa ćeš dobiti svoje!



Nažalost, ove kuće ne možete zapaliti



Kad se male ruke slože...

JAPAN NA VAŠEM STOLU

Za razliku od drugih igara, gdje bi karta na kojoj se odvijaju strateški pomaci navjerojatnije bila izvedena u 2D statičnom obliku, ovdje nije tako. Naime, cijela je karta zapravo 3D poligon koji se može slobodno pomicati! Taj jednostavni trik ima za posljedicu razbijanje moguće monotonije u ovom, ipak usporenijem, dijelu igre. Druga stvar je ta da je sve ispalo vrlo precizno i pregledno jer se i neki udaljeniji, nečitljiviji detalji jednostavnim približavanjem karte mogu bolje uočiti i razaznati. Jedinstveno!







Ne, ovo nije glupa i tupa 2D pozadina, nego pomični 3D objekt!

Stotine palih neprijateljskih vojnika biti će melem za oči svakom ozbiljnom virtualnom generalu!

način upoznati s brojnim opcijama koje igra nudi. Pri manipulaciji vašim trupama, u prvom redu će vam trebati iscrpno poznavanje i istreniranost u korištenju zapovijednog interfacea. Spomenuti se diskretno ugnijezdio na različitim stranama ekrana te doslovce vrvi opcijama o kojima zbog žalosnog nedostatka prostora ne mogu mnogo pisati. Valja znati tek to da se sve komande uglavnom svode na selekciju i grupiranje trupa, odabiranje modova napada te odlučivanje za odgovarajuću formaciju. Ono što olakšava sve spomenute naredbe je činjenica da u Shogunu ne upravljate svakim vojnikom posebno (isto kao u GC-u) nego skupinama od kakvih 60 do 120 individualaca. Svi su oni raspoređeni u odgovarajuće čete kopljanika, mačevalaca, konjice, strijelaca itd. te se upravo u njihovoj raznolikosti i načinu primjene krije sva čar. Vidite, svaka jedinica ima neke slabosti i nedostatke koje onda kompenzira nekim pozitivnim obilježjima svoje osobnosti. Sve se zapravo svodi na to da određeni vojnici ratuju bolje protiv jednih trupa, a slabije protiv drugih. Tako će, primjerice, skupina iskusnih kopljanika s lakoćom priklati neoprezne strijelce, dok će pak streličari bez problema iz daljine napasti lakonaoružane samuraje. Kombinacije prednosti i snaga su nebrojene te se njihovom odgovarajućom primjenom i postižu najbolji rezultati. Dakako, važnu ulogu igraju i taktički manevri poput napadanja s boka, probijanje fronte u šiljastoj formaciji, rasipanje borbenog reda zbog neprijateljskog dalekometnog napada itd. Isto tako, neće biti svejedno bore li se vaši momci duže i napornije nego ostali jer ako su umorni, bit će manje učinkoviti pri napadu, a bogami i podložniji panici! Da, panici, jer se pravilnom igrom u paniku može natjerati cijela neprijateljska vojska i tako na lak način i uz male gubitke ostvariti velika pobjeda. Nadalje, reljef mora stalno biti u vašim mislima jer nije nikako svejedno jurišate li s brda ili uzbrdo, jer će vam povišeni teren dati dodatnu brzinu i hrabrost te će nerijetko na taj način i neke slabije jedinice uspjeti protiv jačih. Ni zasjede nisu loša stvar, a posebno su učinkovite borite li se u sumrak ili po magli te usput napadnete gada nakon skrivanja u kakvoj šumi! Tako ćete dobiti na iznenađenju, jednoj od najvažnih borbenih prednosti do današnjeg dana. No, da bi ono bilo što potpunije, dobro je znati gdje je neprijatelj i s kojim snagama raspolaže te dobro razmisliti je li ono što smijerate pametno ili nije. Kao posljednji, ali ne najmanje važan, borbeni element mora se spometi i moral koji zapravo ima sličnu funkciju kao iskustvo; trupe se bolje bore, izdržljivije su itd. Ma nevjerojatno, kažem vam! Igra je jednostavno krcata zamislima i mogućnostima koje možete realizirati kako god poželite te ni u jednom trenutku niste ograničeni nespretnim glupostima i propustima.

SAMO ZA GENIJALCE

Ograničeni možete biti tek u svom zapovjedničkom daru jer, kao što ste vidjeli, Shogun nikako nije RTS za početnike nego ozbiljna stvar za prave "generale iz fotelje". Nevolja je u tome što vam je, baš poput pobjede, i poraz potpuno prepušten na volju jer ne ovisite ni o kakvoj čarobnoj štancaonici trupa koja će vam priskočiti u pomoć u posljednji tren, nego vam je jedini oslonac vaš cerebralni korteks koji će odgovarati za časnu pobjedu ili neslavnu smrt. Upravo u tome leži i najveći nedostatak ove, inače besprijekorne igre - njezina zahtijevnost i težina. Vjerujte mi kad vam kažem da ćete prvih nekoliko sati provesti u potpunim porazima jer će vas vaš PC, u svega nekoliko vojnički ispravnih taktičkih odluka, sasjeći do nogu. Stoga je za uspješno igranje nužno srastanje svih igraćih komandi za vaše sive stanice da biste uopće mogli započeti s nekom ozbiljnijom igrom. Drugi je problem u tome da je taktika na papiru jedno, dok je u kaotičnoj praksi nešto sasvim drugo. Naime, možete postaviti trupe u krasne formacije te cijelu vojsku *nabrijati* i dotjerati poput prekrasnog, simetričnog goblena, no jednom kad se dvije sile sudare nastaje kaos. U tom kaosu trebate i dalje donositi odgovarajuće odluke i stalno se u realnom vremenu (ovdje ono dolazi do svog punog značenja) prilagođavati novonastalim situacijama! Stoga morate prokleto dobro istrenirati mozak ne želite li da većina nepomičnih spritova na ekranu budu leševi vaših samuraja. No, jednom kad svladate neke osnove, vaše će iskustvo i sposobnost stalno rasti te će vam igranje pružiti neporecivi užitak jer će svaka pobjeda za vas imati neko dublje, iskrenije značenje. Ipak, želite li kakav *quick fix*, tj. brzu i trenutačnu igračku satisfakciju, Shogun nije igra za vas. Želite li se pak usredotočiti, a imate dovoljno vremena i volje, uživat ćete u svakom prokletom pikselu ove jedinstvene igre. Stoga, nakon svega rečenog, sa zadovoljstvom mogu ustvrditi kako je konačno došao RTS proizvod koji će jednom za svagda odvojiti brzu i neobaveznu akcijsku zabavu od pravog i promišljenog VOĐENJA RATA. U svakom slučaju, dobili smo novi *benchmark!*

ALTERNATIVNO

TIBERIAN SUN
Što možemo još o njoj reći?

EARTH 2150
Pročitajte opis u ovom broju.

OCJENA

Jasno i glasno; Shogun je igra koja će okrenuti naopačke cijeli RTS žanr.

92%

psihoterapija *grč.* (psiho... + *isp.* terapija) psihologija primjenjena na liječenje živčano bolesnih; **psihoterapeut** (*akc. i* **-peut**) - liječnik stručnjak u psihoterapiji.

psitakoza *grč.* (psittakos - papiga) *v.* papagajska bolest.

PSX - skrać. za *engl.* PlayStation Expirience - 1. PlayStation iskustvo ili doživljaj - dobiva se igranjem igara na PlayStation konzoli; 2. prvi hrvatski časopis za PlayStation, idealan za uporabu tijekom ljeta u debelom hladu, **novi broj izlazi 1. kolovoza.**

psychodelic v. sajkodelik

pšit *franc.* (pschutt) vrhunac elegancije (iz francuskog šatrovačkog govora), finoće; fino društvo.

Ptah - staroegipatski bog, stvoritelj svijeta

ptarmikum *grč.* (ptairo - kišem) *med.* sredstvo za izazivanje kihanja; *isp.* nispulfer; **ptarmus** - *grč.* od kihanja

Pterodaktil *grč.* (ptero... + daktylos -



Deus Ex bolji nego seks?

DEUS EX

Deus Ex se možemo opisati jednostavnom jednadžbom: ION Storm - Romero + odličan dizajn nivoa



Nešto mi govori da tu nisu čista posla

Ma kakva dominacija svijetom? Ta ruka je tu radi čišćenja

PIŠE **Goran Račić**

INFO

PROIZVOĐAČ	ION Storm
IZDAVAČ	Eidos
MIN. KONFIGURACIJA	PII 300, 64MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PIII 600, 128MB, Voodoo 5 5500
3D PODRŠKA	D3D, Glide, Open GL
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SYSTEM SHOCK
Jedan od mnogobrojnih uzora Deus Exu.

THIEF: THE DARK PROJECT
Deus Ex je pokupio iz Theifa sneakerski dio

HALF LIFE
Deus Ex izgleda kao Half Life na kvadrat

O ION Stormu i Romeru može se zasad reći samo najgore. Bahatost i loša izrada glavni su epiteti njihovog dosadašnjeg rada. Romera bi neki mučili na načine koji su zabranjeni Ženevskom konvencijom (jedan ovan, zahrđala žlica, kliješta i skalpel). Za ION Storm još ima nade, pogotovo nakon Deus Exa, ali Romero će ostati bahati prasac do svoje smrti. Deus Ex dokazuje da igre u koje se Romero ne miješa mogu ispasti kako treba, što nam daje nadu u svijetlu budućnost ION Storma.

Pri razvoju ove igre odlučujuću je riječ imao Warren Spector, čovjek koji je sudjelovao i u razvoju nekoliko revolucionarnih igara, primjerice Thiefa i System Shocka, tako da ne treba čuditi što Deus Ex ima neke slične elemente. Ma vraga, većeg plagijata nego što je ova igra nismo već dugo vidjeli. Popis igara i TV serija iz kojih je Deus Ex "posuđivao" elemente je podući, spomenimo samo neke: Thief, System Shock, Daikatana (nažalost, ima i toga), Half Life, pa dobra doza paranoje iz X Filesa, čak nešto malo i iz Star Warsa... Ali za divno čudo, kad počnete igrati, te vas stvari nimalo ne smetaju.

STAROG DENTONA SIN

I tako, budućnost je došla, a s njom i gomila stvari od kojih su neke pozitivne, a neke negativne. Svijet i nije baš najugodnije mjesto za živjeti, droga i kriminal su posvuda, više nego danas, srušeni su gradovi, pa čak je i kip Slobode ostao bez glave. S druge strane, stigla je nanotehnologija, znanstvenici su zagospodarili tajnama gena - kako ljudskim, tako i životinjskim, a kad bi se to koristilo u dobre svrhe, Zemlja bi bila raj.
Ali, postoji i jedan problemčić. Samo što smo pobjedili AIDS i slične boleštine, dobili smo neke nove. Najnovija se bolest naziva *Grey Death* iliti *siva smrt*. Od nje su oboljeli milijuni ljudi, pogotovo u SAD-u, a smrtnost je 100- postotna. Srećom, znanstvenici su doskočili i tom problemu. Počeli su proizvoditi lijek pod imenom *ambrozija* (u drevnoj Grčkoj su vjerovali da bogovi na Olimpu piju ambroziju, vino od kojeg su ostajali vječno mladi).

Ali sudbina je čudna stvar, *ambroziju* otimaju teroristi i odnose je u nepoznatom smjeru, zapravo



Use the force?

SKILLOVI U KOMBINACIJI S ORUŽJEM

Skillovi su važan dio Deus Exa. Svaki će vam pomoći u nečemu, pogotovo u borbi. Primjerice, snajper vam pleše ako vam je skill za korištenje puške nizak, a tada su veće šanse da vas pogodi meteor nego da vi nekog ubijete prvim metkom. Ali kako napredujete sa skillovima (i kako trpate različita poboljšanja na svoje oružje), tako će vaše sposobnosti ratnika postajati sve bolje i izraženije. Jedini je problem što se kroz igru svi skillovi ne mogu dovesti do najveće razine pa morate oprezno birati. Sve ovisi o načinu na koji igrate.



▲ Raspored skill bodova



Otkad je benzin poskupio gotovo na 7 kuna ništa više nije bilo kao prije



Majestic 12 razvojna baza na Dalekom istoku



▲ Oružja je bolje što prije nadograditi modifikator



▲ Ugradnja modifikatora koji na vaše oružje stavlja prigušivač

Zabavna igra do krajnjih granica

jedan je dio završio na *Liberty Islandu* (mjesto gdje je smješten kip Slobode), dok su ostali kanistri s lijekom nestali bez traga.

Vi ste JC Denton, mladac koji radi za UNATCO (antiteroristička jedinica pod pokroviteljstvom UN-a), upravo ste završili obuku i vaša je zadaća vratiti prvi kanistar ambrozije. Da bi stvari bile zanimljivije, vi ste treća generacija ljudi. Prvu čine obični ljudi, drugu ljudi koju su u svoje tijelo ugrađivali mehaničke dijelove i tako se pretvarali u polustrojeve (možete zamisliti da ne izgledaju kao manekeni), dok treću čine ljudi koji svoje tijelo nadograđuju potkožno nanotehnologijom koja im omogućuje da izgledaju kao ljudi, ali da imaju sposobnosti polubogova. Druga i treća generacija su vladini agenti i agenti tajnih službi. Samo ste vi, primjerice, vladu stajali nekoliko bilijuna dolara.

Opisali smo što ste danas, ali tko ste bili prije, niste sigurni, neki tvrde da ste siroče, neki da ste nastali u laboratoriju. Jedina vam je veza s prošlošću vaš brat Paul Denton, jedan od najboljih agenata UNATCO-a.

Kako vidite, Deus Ex bi trebala biti igra u kojoj je sve jasno, vi ste *good guy*, imate mutnu prošlost (da bi se radnja malo zakomplicirala), a tu su i teroristi koji žele uništiti svijet. Srećom, Deus Ex je sve osim jasne igre. Velika doza paranoje, prevrata, skrivenih paktova i organizacija prati cijelu igru. X Files su ništa prema konspiracijama koje otkrivate prolazeći kroz Deus Ex, nikad niste sigurni tko vam je prijatelj, a tko vam pokušava zabiti nož u leđa. Ljudi oko vas stalno mjenjaju strane, pa tako i vaš brat Paul nakon nekog vremena počne raditi za teroriste. Ali jesu li oni doista negativci? Je li vlada svemoguća? Tko je Icarus? Majestic 12? Area 51? Tko koga? Na sva ta pitanja, pa i više, dobit ćete odgovor u ovoj igri.

MY NAME IS JC, JC DENTON

Makar je igra izašla, makar su je mnogi već zaigrali, žanrovski ju je još uvijek teško odrediti. *Role playing* je sigurno: imate *skillove* koje na početku raspodjeljujete te kroz igru dobivate *skill* bodove za izvršavanje različitih zadataka i za istraživanje. *FPS* je sigurno: gledate svoj lik iz prve perspektive, nosite gomilu oružja i upucavate bandite. Deus Ex je i *sneaker* jer se šuljate kroz mrak, prikradate se neprijatelju pokušavajući ga izbjeći. Pa i avantura je jer često razgovarate s ljudima i birate svoje odgovore, što utječe na vaš daljnji put kojim idete. A prijelazi između žanrova su odlično napravljeni, nema ih, ne osjete se, sve je to jedna velika cjelina.

Deus Ex je najuravnoteženija igra dosad, ono što je Half Life nudio kao igrivost, to Deus Ex ima ispod nokta. Koncept na koji se igra oslanja je fenomenalan. Dana vam je sloboda da prolazite kroz igru kako vam se svidi. Možete prolaziti bučno, dizati zgrade u zrak, možete više igrati na avanturističke elemente, razgovarati s ljudima, ispunjavati njihove molbe, zaobilaziti izravnu borbu, hakirati kompjutorske sustave, obijati brave. Ali nikad ne možete koristiti samo jedan način jer to nije toliko zabavno.

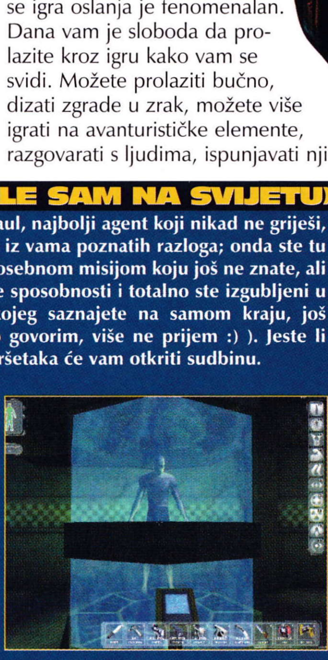
Jedan od najboljih primjera iz igre je onaj kad sretnete jednog od ljudi-krtica i zatražite od njega da vas uvede u podzemne tunele. On vam kaže da nemaju vode i da nešto

OBITELJ DENTON, (PALE SAM NA SVIJETU)

Obitelj Denton je čudna. Prvo vaš brat Paul, najbolji agent koji nikad ne griješi, prijeđe na stranu terorista i poslije umre iz vama poznatih razloga; onda ste tu i vi, još bolji od starijeg brata, s nekom posebnom misijom koju još ne znate, ali zato znaju neki drugi, imate nevjerojatne sposobnosti i totalno ste izgubljeni u svim spletkama; i na kraju Alex, za kojeg saznajete na samom kraju, još nerođeni odrastao čovjek (da, znam što govorim, više ne prijem :)). Jeste li stvoreni ili ste rođeni? Jedan od triju završetaka će vam otkriti sudbinu.



▲ Pavkeeee, nee, nisi valjda mrtav? Sjeti se boljih vremena....

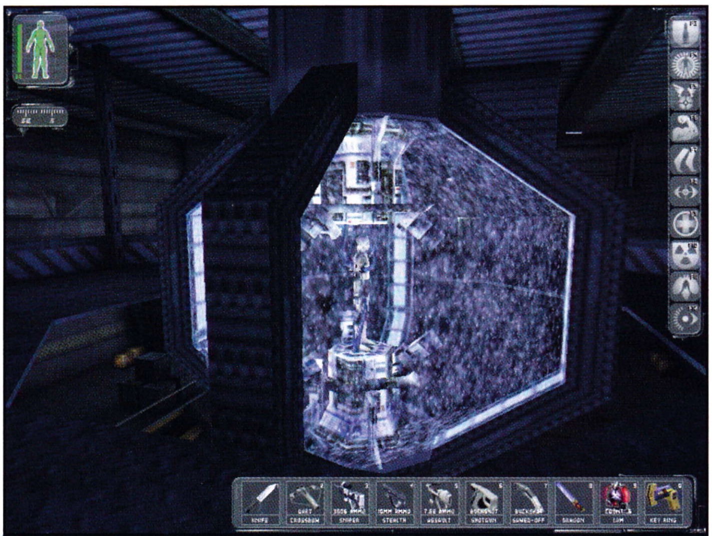


▲ Posljednji iz Denton obitelji, još ne sasvim "zreo"





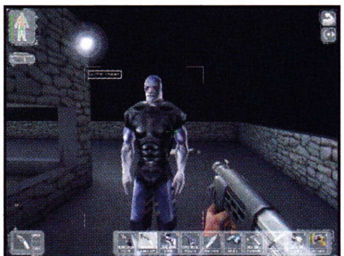
Svetac ili sotona?



Glavni negativac na kraju igre



Gomila željeza koja ugrožava vaš (jedini) život



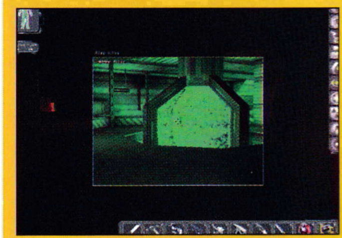
Ludi Nijemac, poslije jedna od žrtava puškaranja

DAJ AMO NEKOLIKO ROBOTA!

Nanotehnologija je odlična stvar. Vi na svojem tijelu imate deset mjesta za ugradnju dodatnih sposobnosti (koje se poslije mogu poboljšavati). Tih dodatnih sposobnosti je uistinu popriličan broj, od neprobojne kože pa do špijunskih EMP sondi na daljinsko upravljanje. Kad su uključene, troše bioenergiju koja se nalazi u vašem tijelu, pa treba oprezno upravljati energijom.



Raspored ugrađenih nanopoboljšanja



Pojačani vid s infracrvenim zrakama i sonarom na daljinu



Daljinski vođena špijunska EMP sonda

Toliko prevrata nismo vidjeli još od X Filesa

poduzmete, da raščistite put koji je urušen i pokrenete ventile koji su zatvoreni. Da biste to učinili, treba vam LAM (krasna mala granata koja digne pola zgrade u zrak ako se "oprezno" barata s njom), a ako ga nemate, do njega možete doći na više načina. Daljnjim razgovorom saznajete da je jednu kutiju LAMova ukrala banda koja vlada u tom kvartu pa ako ih poubijate, sigurno ćete ih dobiti. A onda opet saznate da je nekoliko ljudi ukralo nekoliko LAMova za sebe te u muškom WC-u naletite na narkomana koji nema droge (a kako je ovisan, ona mu treba) i prijeti da će baciti LAM ne dobije li fiks (bacit ću bombu!!!!). Ako imate love, prošećete do obližnjeg dilera i uzmete nešto droge i "uvalite" je narkomanu. Zauzvrat, dobivate LAM. A ako ste vješti s hakerskim alatima, možete jednostavno razbiti šifru na skrivenom prolazu pa vam stari čiča ne treba. Krasno, ha? Dizajn nivoa je nešto najbolje što možemo danas vidjeti. Trebate li stići do neke lokacije, to možete učiniti barem na tri načina, u zgradama se možete provlačiti kroz ventilacijske sustave, na raspolaganju su vam gomile zgrada, tj. njihovi krovovi, imperativ nije na ulicama, možete ulaziti u sve zgrade, veliki dio stvari možete razbiti, dignuti u zrak, hakirati, onesposobiti sigurnosne sustave. Sloboda nije apsolutna, ali vam igra dopušta mnoge stvari koje u drugim igrama nisu moguće. Jedini je problem što se odličan dizaj (tu se misli na arhitektonski dio dizajna) može nagrditi teksturama koje su sve pretežno sivo/smeđe/crne. Dobro, budućnost je crna, svaka se misija odvija noću (ili je atmosfera otišla k vragu?) i sve to igru čini pomalo monotonom, ali se ipak nekako i to može pretrpjeti.

ION STORM UDARA PONOVNO

ION Storm ima odlične dizajnere i odurne programere. Deus Ex je utemeljen na Unrealovom engineu koji je na tržištu već dobre tri-četiri godine. Deus Ex se razvija barem dvije godine, a oni tijekom tog razdoblja nisu optimizirali engine za Direct 3D (Open GL je tu samo u eksperimentalnoj fazi). Pa za to bi trebalo genitalije rezati. Igra je prezahtjevna. Imate PIII i GeForce? Igra trza i na tome (800x600). Imate gomilu RAM-a? To Deus Exu nije dosta. Optimizacija za Glide je napravljena kako treba, ali za ostatak kartica to je smrt.
Učitavanja su katastrofa, željelo se napraviti učitavanje u stilu Half Lifea, a dobili smo petminutno čekanje. A *save game* je posebna priča. Kad instalirate Deus Ex, ostavite barem 500MB za *save game*. Jer svaki iznosi od 5 pa do 25MB, s tim da su potonji češći. Tako sada imam 1,1GB *saveova*, ali ako ništa drugo, završio sam igru (postoje tri završetka, ali nijedan nije *happy end*). Najveći je problem što Deus Ex traži česte *saveove*, a to je sve sporo i golemo (iliti **masivno**).
I jedna od najboljih šala: AI je najvjerojatnije prekopiran iz Daikatane. Tako nešto još niste vidjeli, takvu glupost je nemoguće isprogramirati, ali ljudi u ION Stormu su se potrudili (i uspjeli). Kad i pogodite neku spodobu koja mudro zaključi da se nešto događa (da, imaš metak u bubrezima!), druga stoji pokraj nje ne reagirajući. Ne reagiraju na leševe (na lakšim nivoima, ali da igrate na ultra-super-easy, mora se dići panika kad čuvar naiđe na leš), ulijeću u unakrsnu vatru, kreću su u takvim pravcima da mislite da nemaju nogu ili da izvode *moonwalk*, šokantno, još sad imam noćne more radi toga.
Ali ljudi u ION Stormu su zaključili da će vam igru učiniti težom ako vam stave minimalnu količinu streljiva. Kad ubijete čovjeka s četiri/pet metaka, na njemu uspijete naći samo jedan, ali glavno da je on pucao kao lud dok je bio živ. U jednom trenutku jednostavno se više ne isplati ubijati ljude. A poslije kad vam se pojave MJ12 commandosi, MiB-i, krasota, dođe vam da nekome otrgnete glavu. Pa ljudi moji, za vas je vlada izdvojila nekoliko bilijuna dolara, mogli su dati još koji dolar za metke!!! Ali dobro, kad uđete u štos i kad nađete golem arsenal razbacan po golemim nivoima (razumno je sve razmješteno), nekako počnete krpati kraj s krajem.

Makar ima mnogo grešaka, Deus Ex je jedna od najbolje zamišljenih igara ikad. Unatoč klišejima koji se pojavljuju u priči, prilično snažna fabula uvući će vas u igru i neće vas pusti sve do samog kraja. Dizajn nivoa je na rubu genijalnosti, veliki broj žanrova odlično spojenih u jednu cjelinu u kojoj će svi naći nešto za sebe. Deus Ex je uistinu igra koju treba zaigrati, igra koja ulazi u kulturu igranja. Ukratko, Deus Ex je igra o kojoj se može govoriti satima jer je prebogata sadržajem i pri igranju ostavlja dojam ispunjenosti, a ne prevare.

OCJENA

Nažalost, previše tehničkih pogrešaka srozava igru koja je na granici koncepcijske genijalnosti

80%



Stigao je novi EPSON Stylus Photo !

Stigao je novi EPSON Stylus Photo. Ako imate strast prema fotografiji, novi EPSON Stylus Photo je neusporediv sa do sada viđenim u ispisu digitalne fotografije. Zajedno sa nosačem role foto papira imate mogućnost ispisa fotografija 10 X 15 cm u nizu i bez margina. Tu su i nove tinte i sjajni foto papir koji omogućavaju vodootporni ispis fotografija trajnosti preko 10 godina.

COLOR IMAGING EPSON

Nisu uzalud EPSON Stylus Photo pisači tri godine uzastopno dobivali međunarodne nagrade kao najbolji printeri na području foto ispisa.
Od danas zadovoljstvu ispisa čarobnih fotografija nema granica.

RECRO®

potpisujemo samo najbolje

RECRO d.d. Trg sportova 11, Zagreb
Tel. 01/ 3650 - 777 Fax. 01/ 3650 - 716
e-mail: recro@recro.hr http://www.recro.hr



EPSON Stylus Photo 870



EPSON Stylus Photo 1270



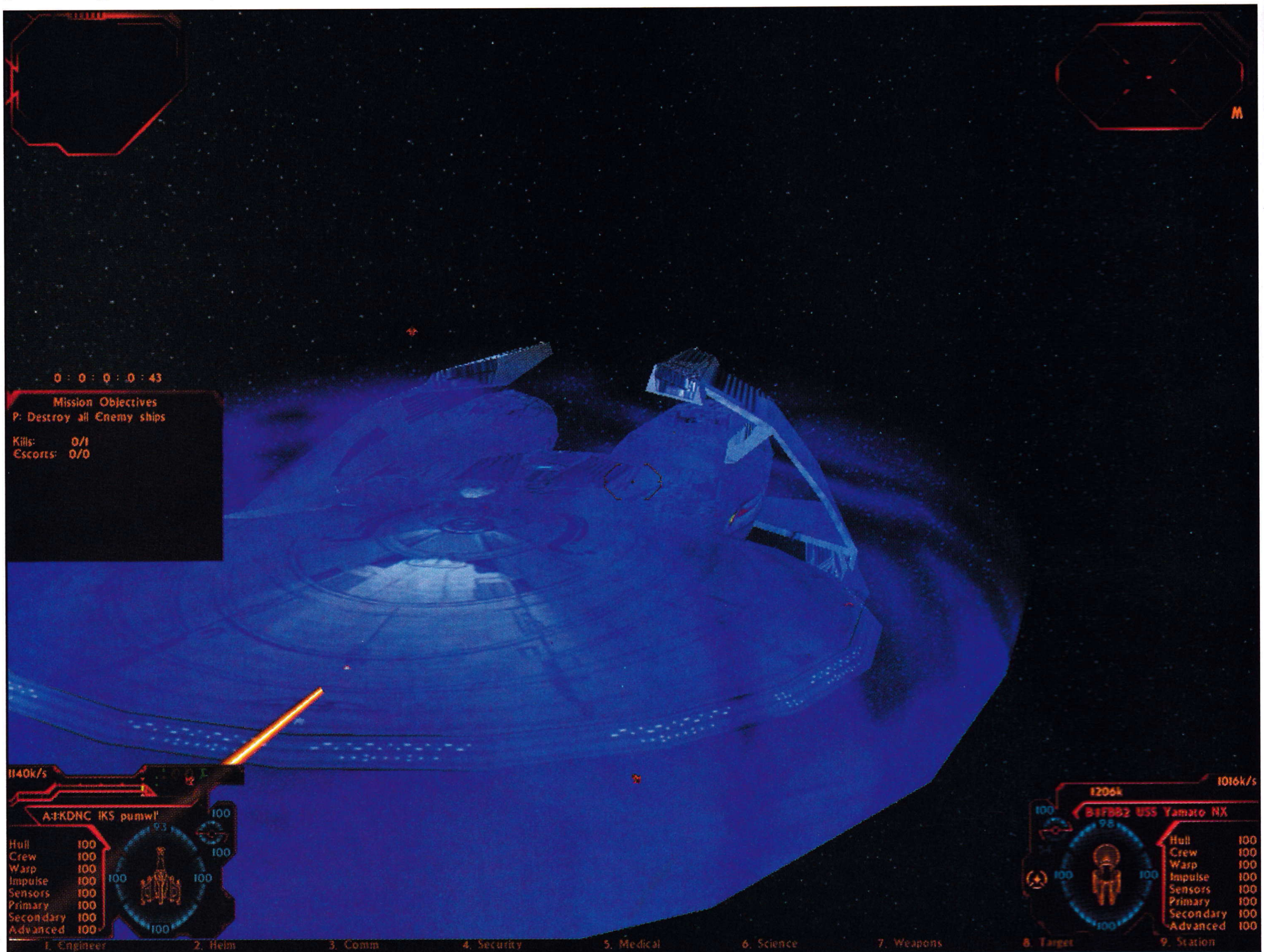
EPSON Stylus Photo 875

EPSON®

Today Is A Good Day To Die!

STAR TREK: KLINGON ACADEMY

Volite li krstariti beskrajnim svemirskim prostranstvima i tu i tamo zapucati na koji neprijateljski brod? Volite li se osjećati kao da imate sve pod kontrolom, drugim riječima, biti kapetanom i zapovijedati golemim brodom, a ne nekim malim lovcem? Ako ste na sve upite odgovorili potvrdno, onda je ovo igra na koju ćete bez kajanja isprazniti svoju kasicu prasicu!



Najveći i najrazorniji federacijski brod u prvom planu i vjetrobranskom staklu

PIŠE **Domagoj Vražić**

INFO

PROIZVOĐAČ	14 Degrees East
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	PII233, Win95, 64MB, 3D kart.
NAŠA PREPORUKA	PIII650, Win95, 64MB, 3D kart.
3D PODRŠKA	Direct 3D, OpenGL
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

BILO je to jako davno, rađale su se ideje u svijetu računalne zabave o pokušajima prenošenja popularne TV serije Star Trek na male ekrane. I nama se to činilo vrlo privlačnim te nam je jedino preostalo pričekati i vidjeti što će se izroditi. Neki su naslovi dolazili i odlazili, popljuvani od kritike i igrača (samo su ih fanovi smatrali forom i zanimljivima), tako da je na kraju ispalo da smo popriličnо dugo čekali, desetljeće više ili manje! Za licencu su se borili mnogi, ali samo ju je nekolicina dobila, od značajnijih spomenimo Activision i Interplay. Activisionu je jako dobro krenulo u posljednjih godinu dana. Prvo su izdali Star Trek: Hidden Evil koji nije bio loš, ali je mogao biti i bolji, a potom i prvu igru koja je, po nama, zaslužila naslov prave Star Trek igre - Star Trek: Armada. Interplay se tek nedavno ozbiljno uključio u utrku, a izdavši ovu igru, predstavio je cijelom igraćem svijetu drugu igru koja može bez srama nositi licencu Star Trek serijala.

Svi se sjećamo danas već stare svemirske simulacije Starfleet Academy. Mnogi, poučeni tim lošim iskustvom, neće ni pogledati ovu igru, što bi bio u najmanju ruku grijeh, pogotovo ako vole svemirske simulacije. No, u posljednje je vrijeme sve krenulo kao po loju, a ako se ovakve igre nastave nizati (jedva čekamo Star Trek Voyager: Elite Force od Activisiona), onda će fanovi doći na svoje i provesti nebrojene besane noći uz vlastito računalo, a ni ostatak igraće populacije neće zažaliti jer će pred



Ode u nepovrat lijepa kućica na brdašcu



Ima lijepu pljucu ovaj dvomotoraš



Što će ti štitovi kad sve prolazi kroz njih?

DETALJI KOJI SE PAMTE

Kao što sam već u nekoliko navrata rekao, najviše su nam se svidjeli efekti oštećenja brodova. Naime, brodovi su vrlo realno izmodelirani, na određenim su dijelovima postavljene zone pa kad ih pogodite kroz štitove, oni eksplodiraju, i pritom se odlomi jedan dio broda. Tada vidite kako lebde ostaci njihovih brodova, a na samom brodu očigledno nedostaju pojedini dijelovi. Dijelovi koji su oštećeni lagano isijavaju, i to se vidi.



▲ Dobar pogodak, odvalio sam mu dio tanjura



▲ S ovim neću više imati posla, mislim da mu je dosta



▲ Tako velik, a leti u svim smjerovima



▲ Zapalio se malo iznutra



▲ Jako loše isprojektirano, urušila se kućica



▲ To je onaj s pola tanjura

Svaka čast Interplayu, uspio je stvoriti iznenađujuće dobru igru sa Star Trek naslovom.

sobom imati mnoštvo dobrih i kvalitetnih naslova!

Preostaje nam jedino kucnuti u bilo što (može i u glavu) i držati fige. Zašto smo tako poskrivečki hvalili ovu igru, uskoro ćete saznati i vjerujte nam, nećete se razočarati. Ako volite Klingonce, njihovu odanost, čast i legendarnu hrabrost, kao i ljubav i uzbuđenje, pa na neki način i ushit ratom, sve je ovdje zapakirano i samo čeka na vas. Neki Klingonce smatraju daleko najboljom i najzanimljivijom rasom u Star Trek svijetu, možda, no nama taj naslov još uvijek drži Borgovi. Tko zna, možda i promijenimo mišljenje igrajući ovu igru.

HIHIVQA' MAY' PEQU' MOH!

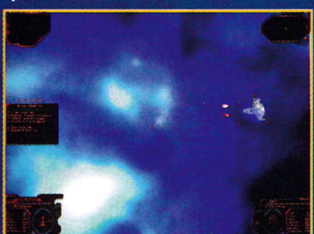
Ne, nismo ni ludi ni izvan sebe pa da pišemo gluposti, naprotiv, s ovim riječima treba jako paziti. Prijevod bi glasio: «Bilo razorenog neprijatelja teče preko mojih ruku». Inače, takve su vam stvari jako teško prevodive, ako nađete bolji prijevod, slobodno nam javite.

Ipak, te riječi nisu bez značenja, stoga bih vam preporučio da nakon tri sata uzastopnog igranja ove igre ne izlazite na ulicu, jer bi vam se mogle potkrasti ove riječi dok ste još pod dojmom, a ljudi bi vas malo čudno gledali.

U svakom uspjelom izdanju Star Trek igre glumci iz pravih serija posuđivali su svoje glasove kako bi se dobilo na atmosferi. Tako ćete i ovdje čuti Christophera Plummera u ulozi legendarnog generala Changa te Davida Warnera kao kancelar Gorkona. Ova se igra također diči savršenom pričom koja će vas tjerati da nastavite igrati, makar trebali ponoviti misiju pet puta da biste saznali što će se dalje dogoditi. Priča počinje kao uvod u film Star Trek VI.: The Undiscovered Country, dolazi do zahuktavnja mogućeg rata između Klingonaca i Federacije, te planiranog ubojstva kancelara Gorkona. Tu ulazite vi kao mladi komandant koji je tek izašao iz akademije te dobio svoj brod i posadu, nadajući se kako ćete ispuniti sve ciljeve i donijeti slavu svojoj obitelji (više prezimenu) i svom narodu. U uvodnoj je animaciji sve to jako lijepo prikazano, a susrećete i generala Changa koji vam prepričava kako je izgubio oko i postao slavan (koja faca, dao je svoje oko za slavu). On vam inače prije svake misije drži govor (legendarni dosadnjaković) koji bi vas trebao inspirirati, te tvrdi kako će vaše akcije odigrati značajnu ulogu u budućim planovima. Igra se sastoji od 25 pojedinačnih misija u kojima će se polako rasplesti ova iznimno dobra priča. Te misije se, dakako, i razlikuju; npr. morat ćete se probijati kroz asteroidna

CILJAJ U MOTORE, ŠTEF, PREBRZ JE

Izvrsna opcija je ciljanje (po vašem izboru) u pojedine podsustave, kao što su impulse motori, oružja, komunikacije, warp drive... Primjerice, ako ciljate brod u warp i pritom mu nanesete dosta štete, on će početi ispuštati plazmu iz njega i znatno će mu se smanjiti brzina. Jako lijep prizor.



▲ Nakon mukotrpnog ciljanja, konačno sam ga pogodio



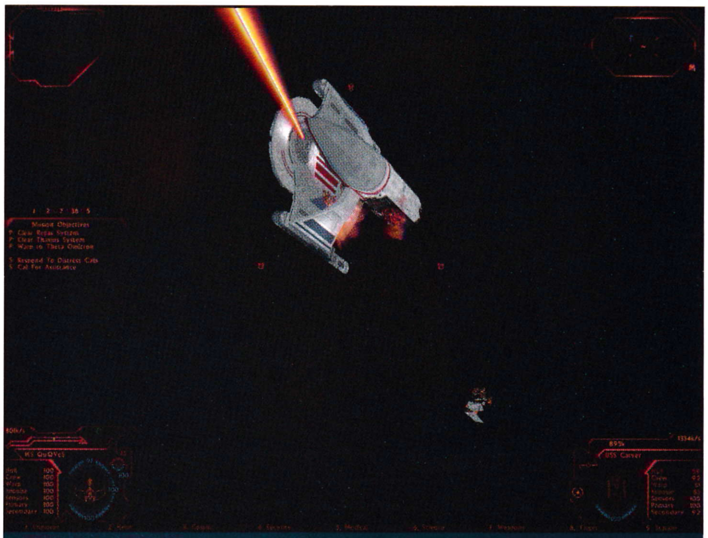
▲ Čini se da mu nešto curi



▲ Da to nije plazma iz njegovog warp enginea?



▲ Oprezno, te su stvari zapaljive!



Mislim da ovom nedostaje nešto na repu, tj. nema repa

GROBLJE BRODOVA

Kad vidite da ste potukli određeni neprijateljski brod, nemojte rešetati po njemu dok ne eksplodira, nego ga pustite na miru, neka se malo ohladi! Kao rezultat vašeg napornoga rada, dobit ćete predivno ispržen brod sa svih strana jednako koji će mirno lebdjeti svemirom, nošen silama gravitacije i silama privlačenja drugih planeta.



▲ Tu sve počinje



▲ Polagano se kotrlja



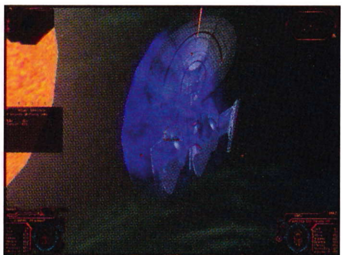
▲ I prevrće



▲ I pasivno rotira



▲ U beskrajnom svemiru



Opet me je pokupio, neka si nađe nekog svoje veličine



Mjesec u pozadini, neprijateljski brod sa strane, što ćeš više?

Najviše su nas se dojmila oštećenja na brodovima. Samo radi toga vrijedilo bi nabaviti igru, a kad još spomenemo izvrsne lightning efekte, odlične zvukove i soundtrack, dobar AI, preslikanu atmosferu iz filmova...

polja ili više puta prijeći iz jednog sustava u drugi u potrazi za određenim brodom... Misija vam se sastoji od primarnih ciljeva koji se moraju nužno izvršiti i sekundarnih koji vam mogu povećati reputaciju i napredovanje u karijeri.

NIJE LAKO BITI KAPETANOM BRODA

Prije početka igranja, naići ćete na jako dobar tutorial koji će vam pomoći u svladavanju svih funkcija na brodu. Vjerujte nam na riječ da ih ima mnogo, čak osam: sick bay, security, helm, engineering, targeting, weapons, comm, science. Deveta se odnosi na mogućnost odlaženja s kapetanske fotelje do jedne od prije navedenih konzola na mostu. Sam kapetan može vrlo malo toga koliko god bio iskusan i dobro uvježban. Za sigurnu pobjedu i slavu mora se osloniti na svoju posadu koja će izvršavati njegove naredbe, i to pomoću VOS sustava (Verbal Operating System). Npr. pritiskom tipke broj dva, pojavit će se s donje desne strane sve mogućnosti koje pruža ta konzola. Kad odaberete jednu od njih, vaša će posada to poslušno izvršiti. Zvuči poprilično jednostavno, no vjerujte, nije, jer u žaru borbe teško će vam biti držati oko na neprijatelju, ganjati ga i zadavati naredbe svojoj posadi sve u isto vrijeme. No s vremenom ćete se priviknuti, i to će vam biti potpuno normalno, a ako vam slučajno postane i prelagano, možete si povećati nivo težine, ali pazite - AI će vam tada uistinu zadavati glavobolje. Trebat će vam dosta vremena da se snađete, no nećete posustajati u igranju jer će vas privući bogata priča.

Najviše nas je začudilo što igra dolazi čak na šest CD-a, no četiri su samo za animacije koje su jednostavno predivne. Što se tiče same grafike, također nemam riječi. Dok igrate igru na nekoj životinji od stroja, pogotovo pri većim rezolucijama, ne znate gledate li film ili igrate igru. I to stoga što su brodovi napravljeni i izmodelirani vrlo realno, kao i u serijama i filmovima. Posebno su nas iznenadili predivni lightning efekti te oštećenja na brodovima. Često se zna dogoditi da neprijateljski brod koji niste izrešetali sve do eksplozije ostaje lebdjeti svemirom u obliku olupine - fascinantno. Što se pak tiče oružja, tu je čak deset novih dosad neviđenih oružanih sustava koji zvuče više-manje identično kao i u filmovima, a i izgledaju tako. Čak se i *cloaking device* čuje kao i u filmu. Taj nam je zvuk daleko najbolji jer daje najbolji ugođaj. Ovdje konačno možete ciljati podsustave na neprijateljskim brodovima, što je najviše nedostajalo Starfleet Commandu! Isto tako, dizajnirano je 40-ak vojnih brodova koje ćete naganjati ili upravljati njima. Stoga možemo zaključiti da je napravljen jedan potpuno novi 3D engine koji će postati uzorom svim budućim svemirskim simulacijama.

Što se tiče soundtracka, on je odličan, makar nije izravno preuzet iz filmova. Dok budete mirno lebdjeli svemirom na putu u borbu, svirat će vam ohrabrujuća glazba i polagano vas zagrijavati, a pri samoj borbi napadačka i agresivna kako bi vam potpuno podigla razinu adrenalina u krvi. Sve je to jako lijepo, možete čak pokušati pobjeći u atmosferu nekog obližnjeg planeta ili njegovog satelita. Kako se budete polagano približavali samom planetu, u atmosferi će vam gorjeti štitovi, jako dobar efekt, no kad mu se konačno uspijete približiti, uočit ćete određene grafičke zamjerke, no to i nije toliko bitno jer nemate što raditi na njemu!

ČAST, HRABROST... ČAST, HRABROST...

Ta dva pojma su jednom prosječnom Klingoncu važnija od mame, tate... Igra također podržava i multiplayer (npr. deathmatch, cooperative assault...). Imate i opciju simulatora u kojem možete odigrati neku od već priјeđenih misija, ili odabrati borbu u kojoj odabirete koji ćete svoj brod/brodove poslati protiv tuđih brodova ili svemirskih postaja. Na odabiru su vam, uz klingonske brodove, i federacijski, a u multiplayeru čak i romulanski, i drugi. Pritom možete birati u kakvom ćete prostoru igrati (nebula, asteroidi, crne rupe,... slično kao kod Starfleet Commanda). Isto tako, nećete moći letjeti kroz svemir svojim brodom kao s nekim lovcem jer su tu primijenjeni zakoni fizike što ih je propisao Star Trek serijal svojim početkom djelovanja (zakoni inercije, sile teže,...) - što budete imali veći brod, to će vam više trebati da ga okrenete, izbjegnete sudar... Ti su sudari vrlo opasni, jer vam se već prvim trup uništi do polovice, a drugi je, ako vam se ne popravi trup na vrijeme, smrtonosan. Tom se taktikom sudaranja obično koriste veći brodovi koji nemaju ni upola pokretljivost kao mali, pa ih jednostavno poklope (kukavičluk!).

Vidjevši što nam sve pruža ova predivna igra, ne možemo vam ništa drugo reći nego da nećete požaliti ako je nabavite. Znajući podatak da preko LAN-a može igrati čak osam igrača, a preko Interneta šest, možete biti sigurni da ćete često ulaziti sa svojim prijateljima u borbe. Tu su također i odlična priča, grafika i zvukovi. U svakom slučaju, ovo je jako dobra igra koja nosi Star Trek licencu oko vrata, s tim da postoji mogućnost novih misija prođe li na tržištu onako kako se planira. ◀

ALTERNATIVNO

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

Prethodnica, također svemirska simulacija koja je, iako nije doživjela veliki uspjeh, bila rado igrana među fanovima. Imala je slabu grafiku i slab AI.

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY CHEKOV'S LOST MISSIONS

Dodatne misije za gorenavedenu igru

OCJENA

Potpuno zaslužena ocjena. Da nema nekih manjih gluposti, mogla je biti i iznad 90%

84%

Kad zemlja proključa!

EARTH 2150

Tko kaže da Europljani ne znaju programirati? Znaju i te kako, upravo su ovom igrom uzdrmali same temelje RTS-a kao takvog!



Statične slikice nakon misija podsjećaju na Starcraft

U hladnoj zimskoj noći treba se nekako ugrijati

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Topware
IZDAVAČ	SSI
MIN. KONFIGURACIJA	P2/233, 32 MB, 8 MB, 3D graf.
NAŠA PREPORUKA	P3/500, 64MB, 8MB, 3D graf.
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

SHOGUN TOTAL WAR
Besprijekorno napravljena igra, no, obuzeti igranjem, nećete obraćati pozornost ni na što drugo!

GROUND CONTROL
Igra iznimne grafike koju su ipak zeznule neke druge stvari.

RED ALERT 2
Hoće li ovo konačno biti nova ikona RTS-a?

ZNATE što, uistinu se pitam koliko je dobra donio prijelaz s klasičnih 2D strategija u 3D izometrijske hibride. Dakako, zahvaljujući razvoju tehnologije, bilo je neupitno da će se ta metamorfoza kad tad dogoditi, no je li ona tu sama zbog sebe ili nam ipak produbljuje i oplemenjuje igranje omiljenih nam taktika? Najveći problem koji prati jednu takvu igru je manipuliranje 3D kamerom, što je ponekad bio dovoljan razlog da uništi cijeli proizvod i priskrbi mu epitet neigrivog. Ipak, protiv napretka se ne može nego mu se valja prilagoditi pa mi nikako ne ide u glavu da su tvorci ovog žanra još uvijek ostali vjerni klasičnom 2D pristupu. Autori meni osobno najboljeg RTS-a do današnjeg dana, Red Alerta, i dalje uporno ustraju u siromašnijem, ali i jednostavnijem kutu gledanja te kao da žele reći da je možda cijela industrija krenula u krivom smijeru. No što je tu je, 3D taktike su došle da ostanu, a jedna od njih je znala izbjeći sve zamke koncepcijske transormacije - *Earth 2140*. Nakon dvogodišnjeg napornog rada, dečki odgovorni za spomenutu igru konačno su dovršili nastavak, a na nama je prosuditi o njegovoj kvaliteti.

MALA TVORNICA ORUŽJA

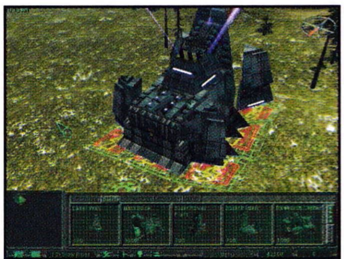
Recimo odmah da su programeri porijeklom iz nama ne tako daleke Poljske, što je za svaku pohvalu, jer dokazuju da je i Europa plodno tlo za izradu kvalitetnih igara. Priča *Eartha 2150* se oslanja na onu iz prethodnika - govori o totalnom ekološko-ekonomskom razaranju Zemlje nakon prvog, kataklizmičnog rata. No da ekološka opasnost nije tek čisto zagađivačke naravi, govori podatak da je plavi planet zbog opetovanih atomskih udara pomaknut iz svoje putanje i poslan u sraz sa samim suncem. Pošto ljudski organizam baš i nije otporan na temperature koje dosežu šesteroznamenkaste brojke, jasno je da su ljudi, kao štakori s broda, odlučili napustiti rodni planet i preseliti se u sigurnije svemirske dubine. Preciznije, novo stanište potražit će na Marsu, ali ne kao složna braća nego rascjepkani u tri nepomirljive frakcije: *United civilised states, Eurasian dinasty* i *Lunar corporation.* Prva je nekakav dekadentni ostatak zapadnog svijeta, a svoju tehnologiju i borbene jedinice temelji isključivo na robotici. O porijeklu euroazijske dinastije dovoljno govori i samo ime, treba još samo reći da će oni svoju udarnu silu stvoriti od starih ruskih tenkova i helikoptera iskopanih nakon prvoga rata. Lunarna korporacija skupina je odmetnutih i malčice profinjenijih momaka s Mjeseca a krasi je mnogo veći tehnološka razina od ostatka škvadre. Ipak, glavni razlog njihovog međusobnog klanja neće biti politički, najveći problem leži u činjenici da je za izgradnju kolonizacijskog broda kojim bi mogli potražiti spas na Zemlji preostalo dovoljno resursa tek za jednu stranu. Na tom se zapravo i temelji cijeli kampanjski sustav igre u kojem vam je primarni cilj osigurati potreban broj kredita da biste u konačnici stvorili novi dom i


Pokretna kamera omogućuje odlični pregled akcije na terenu


Detaljnost grafike vidi se na svakom koraku


Odabir jedinica dobro je napravljen


Igra je mrak


Atmosferske prilike su odlično napravljene


Kako gori

SITNO ALI DINAMITNO

Što reći o Earthovoj kameri nego da je jednostavna i da je kontrolirate mišem. Pritiskom tipke i vrtnjom oko osi rotirate ekran po horizontali i vertikali, a klikom na obje tipke i pomicanjem naprijed i natrag približavate ga odnosno udaljujete. Kamera se može i fiskirati na određenu jedinicu tako da je stalno prati... Ipak, jasna je stvar da je najbolja preglednost na bojištu ona iz širokog, top-down pogleda, dok si tek u trenucima mira i izgradnje možete priuštiti onaj bliži i detaljniji. Šteta je samo što se kamera nikako ne može totalno zarotirati da biste vidjeli i nebo, pa ga zbog toga i nema!!!




▲ Veća preglednost ili bolja grafika, izaberite sami


Fine eksplozije vas mogu grijati dugo kroz noć


Sve frca od bojica, ali samo kad nestane struje

Probijte tunel i udarite po samome srcu njihove baze!

spasili živu glavu. Zbog toga se svaka misija sastoji od dviju glavnih komponenti, statične baze koja se nalazi podalje od fronta i nadograđuje se kroz cijelu kampanju te terenskih utvrđenja koja služe za samo taktičko vođenje rata. Zanimljivo je da sve resurse i jedinice možete slobodno izmjenjivati između tih dviju baza, a najkorisniji efekt tog sustava je mogućnost da na kraju svake pojedinačne misije prenesete resurse i preživjele trupe u iduću. Tako će vaši momci koji preživе stjecati iskustvo te se iz početnika postupno pretvarati u prave veterane. Inače, strukture koje gradite su standardne, s tim da je uložen velik trud da se međusobno razlikuju po frakcijama, no ta je razlika više kozmetičke prirode jer su sve one ipak više-manje uravnotežene i služe sličnoj svrsi. Kad već govorimo o trupama, moramo reći da je zadržana njihova specifična izgradnja poznata nam iz prvog nastavka - nisu unaprijed predefinirane nego ih komponentu po komponentu izgrađujete vi. Odabirom pravog okvira, odgovarajućeg štita i oružja mogu nastati različite kombinicije, a što je najljepše od svega, možete im dodijeliti i ime. Osim toga, sve jedinice troše streljivo koje morate pravodobno proizvesti i pokupiti kako se u žaru borbe ne bi našle bez metaka. Napredujući kroz igru, napredovat će i vaša tehnologija, i to po već standardnom "tehnološkom drvu" gdje sami određujete pravce budućeg razvoja.

KOPNO, ZRAK, MORE, PODZEMLJE

Što se tiče primjene svih izgrađenih pozadinskih struktura i jurišnika na prvoj crti bojišnice u praksi, mora se priznati da ono neće biti bezglavo-idiotsko, nego će zahtijevati minimalnu dozu taktičke svijesti i promućurnog "mućkanja glavom". Zahvaljujući ograničenju broja trupa i razvrstavanju (u vodove), a ponajviše zbog samih razlika u primjeni borbenih sredstava, uspio se izbjeći kretenski *tank rush* koji je obilježio gomilu drugih igara. Stoga pokušajte nepripremljeni i bez odgovarajuće logističke podrške napasti neprijateljsku bazu i vidjet ćete kakav ćete bijedan učinak postići. Spomenemo li još i postojanje pomorskih, zračnih i podzemnih trupa (kopaju kanale i upadaju u središte neprijateljske baze!), lako ćemo doći do zaključka da je *Earth 2150* vrlo inteligentna i kompleksna strategija u kojoj se pazilo na svaki detalj.

Igra je jednostavno krcata različitim opcijama, putovima razvoja, strukturama, borbenim pristupima... stoga zahtijeva određeno vrijeme privikavanja nakon kojeg će (tek tada!) konačno početi ispunjavati svoju osnovu svrhu postojanja - zabavaljati i intrigirati. Do tog trenutka "uživat" ćete tek u mukotrpnom privikavanju na njene brojne mogućnosti od kojih će vas u početku zaboljeti moždana kora! Srećom, sučelje je složeno vrlo pristojno, što se posebice odnosi na responsivnu i pametnu kameru koja ne pati od tipičnih problema koji su primjerice, uništili Force Commandera. Dakako, nije sve savršeno - postoje izvjesna ograničenje u kutovima pogleda (nikako ne možete pogledom obuhvatiti nebo), i drugo - pristupa joj se ponešto nespretnim "mišjim" kontrolama. Istina, može joj se "zapovjedati" i preko tipkovnice, ali će tada sve iz neobjašnjivog razloga uporno trzati. No dobro, ipak je najbolja koju smo dosad vidjeli, a ne prati je ni loša grafika. Bit će tu mnogo grafičkih efekata, od dinamičnog osvjetljenja (svjetla na vozilima, ekplozije) preko kiše, snijega, izmjene dana i noći pa čak do deformacije terena nakon malo jače baraže! No bez obzira na svu ljepotu enginea i grafičke trikove, cjelokupni *Earthov* izričaj jednostavno nas ostavlja hladnim! Sve se svodi na pastelne sivo-smeđe nijanse, a ni same jedinice ne odskaču od dosadno nemaštovitog prosjeka. Ma nema veze, tehnikalije ionako nisu bile presudan element kod strateških igara (znam, znam, taktičkih) nego su uvijek o tome odlučivali drugi čimbenici. Oni, kao što ste pročitali, ovdje funkcioniraju gotovo besprijekorno a to što se na njih teško navići tek je dokaz njihove kompleksnosti i kvalitete. U svakom slučaju, volite li strategije, svakako nabavite ovu igru, no ako baš niste zagriženi fan, nego se tek povremeno volite otisnuti i u taktičke vode, tada ipak pričekajte neki drugi naslov koji će vas svojom boljom atmosferom i originalnijom pričom posve obuzeti. I još vam moram nešto reći: da su u umjesto postojećih trupa u igru ubaćene trupe i ikonografija iz *Star Warsa,* ocjena bi se opasno približila troznamenkastome broju! ◀

NEKA CIJELI OVAJ SVIJET...

...izgori u ratu i zaleti se u sunceee! Oprostite.. štos s trima frakcijama specifičnima po svojoj filozofiji i različitoj tehnologiji i svakako je koristan i zabavan. Osim što se ponešto razlikuju po izgledu, kod pojedinih strana je moguća primjena i nešto drugačije taktike. Ipak, zbog nedostatka uvjerljivih zvučnih efekata i daljne razrade frakcijske ikonografije, sve će ponekad djelovati prilično sterilno i sirovo.







▲ The noble Atreides, the evil Harkonnen and the insidious Ordos... Ups, mislim da je ovaj komentar uletio iz neke druge igre

OCJENA

Korektna grafika, odlična struktura i pametna koncepcija ne mogu prikriti činjenicu da ova igra jednostavno nema dušu

89%

Zamor metala 15-metarskom katanom...

METAL FATIGUE

Nakon nekoliko početnih razočaravajućih pokušaja u 3D RTS žanru te Ground Controla koji nam je bio sasvim igriv i privlačan, stiže nešto još bolje, igrivije i dotjeranije. Roboti, manga, 3D i Metal Fatigue



Borba na davno propalom izvanzemaljskom gradu. Primjećujete li robota opremljenog jetpackom?

PIŠE **Patrik Pencinger**

INFO

PROIZVOĐAČ	Zono
IZDAVAČ	Blue Byte
MIN. KONFIGURACIJA	Pentium 200, 32 MB RAM, SVGA 2 MB, Direct 3D
NAŠA PREPORUKA	Celeron 400, 64 MB, Riva TNT 2 ili jača
3D PODRŠKA	Direct 3D, Glide, Open GL
MULTIPLAYER	LAN, Modem, Internet
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

GROUND CONTROL
Malo veća kontrola nad kamerom, nepostojanje upravljanja resursima, ali i veći hardverski zahtjevi diferenciraju naš prvi alternativni izbor Metal Fatigueu.

BATTLE ZONE
Praktički pionir 3D RTS žanra.

TOTAL ANNIHILATION
Slično, samo ne u potpunom 3D prostoru, i bez robotčina.

METAL Fatigue je strategija u stvarnom vremenu koja prati priču o trojici braće koja se stjecajem okolnosti bore na različitim stranama. Tri goleme korporacije žele se domoći bogatstva davno klonulog izvanzemaljskog svijeta. Radnja se odvija u potpunom 3D okolišu, s potpunom podrškom za 3D akceleratorske kartice i iznimne je preglednosti. Osim vrsne tehničke izvedbe, igra unosi i mnoge zanimljive novine u žanr - igru na više nivoa, goleme borbene robote koje slažete po želji te podmuklu umjetnu inteligenciju koju je osmislio veteran u tom poslu, Mark Baldwin.

JEDNOM DAVNO...

... u 23. stoljeću (hmm...) postojale su tri konkurentske korporacije. Otkriveni su dokazi da, osim ljudske rase, u svemiru ima još života. Nađena tehnologija, iako neispravna, dopušta im napredak kakav je prije bio zamisliv samo u snovima. Mogući su međuzvjezdani letovi te se kreće u potragu za ostacima izvanzemaljske tehnologije da bi se što više naučilo o njoj i dodatno obogatilo matičnu korporaciju. Stvari se zakompliciraju kad tri brata doista nalete na izvanzemaljsku tehnologiju u sustavu Hedoth. Stjecajem okolnosti bivaju odvučeni na različite strane, pod okrilje jedne od civilizacija, i sraz između trojice najbližih može početi. Mora se priznati, priča je plitki kikiriki SF, zanimljiv i intrigantan, ali u cjelosti predvidljiv. Uvodna animacija epskih proporcija i iznimne kvalitete posve će vas nabrijati na igru. Žanr je stoput već opjevani RTS, no ovaj put u tri dimenzije. Za razliku od Ground Controla, opisanog u prošlom broju, ovdje vam je u izvjesnoj mjeri ograničeno upravljanje kamerom, što itekako povećava preglednost terena, ali i igrivost.

OPET 3D RTS

Onako kako računala rastu snagom, tako i igre omogućuju igraču kontroliranje apsolutno svega u virtualnom 3D svijetu pa na površinu isplivaju i neki nedostatci. Naime, ljudi nisu strojevi i vrlo je jednostavno prijeći granicu koja dijeli zabavni RTS slatke grafike od glavinjanja zamršenom 3D kartom pokušavajući se snaći u prostoru u



Podzemni izvori lave uvijek su bogatiji energijom od onih površinskih



Pravi je užitak gledati usporeno kako se roboti šoraju



Osjećaj dimenzija karte i reljefa je vjerno prenesen na igrača

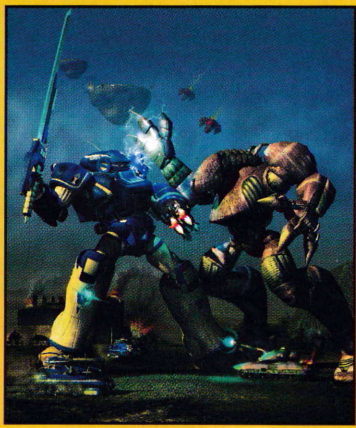


Bez brige, ova dva moja combota će bez problema srediti ovu grupicu neprijateljske gamadi

kojem ste se maloprije nekoliko puta okrenuli oko svoje osi te vam se sada vrti u glavi... I ljudi su samo ljudi - imaju ograničenu količinu informacija koje mogu obraditi u sekundi. Produbljivanjem terena za još jednu dimenziju, količina informacija potrebnih za uspješno snalaženje i održavanje na borbenom polju se višestruko povećava. Znači, igrivost RTS-a prelaskom u dodatnu dimenziju pada. A s druge strane, kad igrate klasične RTS-ove, super-duper 3D grafičke kartice vam trunu u računalu. Metal Fatigue pokazuje ispravnu aplikaciju racionalnog pristupa. Ponešto je ograničena kontrola igrača nad 3D prostorom, a s druge strane iskorištene su sve prednosti 3D akceleratora. Igra radi na sva tri trenutačno postojeća 3D API-ja: Glideu, OpenGL-u te Direct3D-u. Moguće je igrati u rezolucijama od 640x480 pa sve do one koju vam grafička kartica dopušta - u našem je slučaju Creative Labs Annihilator PRO radio maksimalno na 1600x1200x32bpp i na Celeronu 466 MHz uz iznenađujuće dobre rezultate (svi detalji na maksimumu). Ipak, s druge strane, ako igrate na rezolucijama većim od 640x480, sva grafika u igri (ovdje mislim ponajviše na tekst u izbornicima) postaje slabije čitljiva zbog interpolacije originalne grafike. A i 3D objekti su presitni. Naime, iako je moguće rotirati kartu po Z-osi (onoj vertikalnoj) i zumirati, zum je ograničen, dok je nagib kamere prema X i Y- osi moguće mijenjati, i to otprilike od 90 stupnjeva (znači, potpuno ptičje perspektive) do

MANGA? ROBOTI? OH, DAAA...

Glavno oružje u igri su golemi *comboti*, *manga-style* robotčine. Riječ je o 25-metarskim golemima koji u nekoliko udaraca anihiliraju gotovo svaku jedinicu. Svaki robot sastoji se od torza, nogu i dviju ruku koje zasebno kombinirate i gradite. Te dijelove po želji kombinirate na specijalnoj platformi stvarajući robote kakve vam srce želi. Isti su nevjerojatno detaljno animirani i modelirani. Apsolutno su nadmoćni preostalim jedinicama i u većini će misija imati presudnu ulogu. Gotovo je smiješno gledati sraz između robota i neke od manjih jedinica jer će, zamahnuvši dvaput katanom, raspoloviti tenk prije negoli on uspije i jednom puknut. Najveći srazovi bi će oni između robota. Zanimljivo je da je robotske dijelove moguće mijenjati kroz misiju. Ako vas neprijatelj znatno ošteti, vašem će robotu otpasti dio. Ništa zato, pohitajte do obližnje olupine, može i robota druge korporacije, uzmite dio i montirajte ga na svog robota... Gledati robote u borbi pravi je užitak. Prijedlog: stavite igru u 640x480, zum na maksimum, a brzinu vremena na minimum, sukobite dva robota i proučavajte kako su predivno i detaljno animirani- za sobom ostavljaju tragove energije, 3d eksplozije na sve strane itd.



▲ Dva combota u klinču - istovremeno i cover art kutije

25-metarski comboti u manga stilu komadaju sve što im stane na put, a jedina prava prepreka i izazov im je drugi combot...

nagiba od otprilike 60 stupnjeva prema površini. 3D teren, kao i jedinice iznimno su uspjelo riješeni. Pogledajte samo slike iz igre, neoprezan promatrač pomislio bi da je riječ o predrenderiranom terenu. Iako izvjesna ograničenja u pomicanju kamere postoje, teren je u pune 3D dimenzije, dajući taktičku prednost onima na uzvisini, s realnom crtom vidika itd. Igru bi možda najlakše bilo opisati kao *Total Annihilation*, samo u 3D dimenzije. Na bojnom polju uočit ćete jednu veliku novinu. Sada se, naime, sastoji od triju nivoa - uz standardni, tu je i podzemlje i zračni prostor. U igri osim arkadnog, borbenog elementa, postoji i management resursima, no u prilično pojednostavljenoj formi (nekakva lava i ljudstvo), što ograničava broj izgradivih jedinica. Energiju koristite u izradi novih građevina i oruđa ratovanja. Jedinice variraju od nekakvih tenkića i bacača raketa do zrakoplova, ali su svakako najveće iznenađenje veliki borbeni roboti - COMBOTI, o kojima više poslije. Igra je podijeljena na tri dijela, u svakome kontrolirate jednog od trojice braće u ulozi borca za svoju matičnu korporaciju. Tri dijela složena su po težini te ih je preporučljivo prolaziti kako tvorci igre predlažu jer se tako i priča razvija. Svaka od triju zaraćenih strana ima različite jedinice te različite mane i prednosti. Totalno smo bili oduševljeni pre-build opcijom u igri. O čemu je riječ. Prisjetite se samo vremena izgubljenog u misijama RTS-a kad vas na početku nitko ne napada, a vi polako gradite bazu i ništa se ne događa. To vrijeme sada je na početku svake misije komprimirano u tzv. *pre-build* fazu. Ekran vam je tada u nijansama sive, ograničeni ste na jezgru prostora izgradnje baze i možete potrošiti resurse kako želite. Sve građeno u tom razdoblju bit će napravljeno instantno (tj. bit će teleportirano iz orbite), neprijatelj neće napadati itd. Po ovom i još bezbrojnim takvim dodacima igri vidljivo je da su je doista stvarali veterani žanra i kladim se da će svima koji je zaigraju biti zanimljiva i izazovna. Pozornost posvećena detaljima pogotovo je vidljiva iz multiplayer i Skirmish igara gdje je moguće prilagoditi apsolutno sve. Velika pohvala odlično dizajniranim multiplayer kartama...



ZAKLJUČAK

Nakon svega što smo vidjeli, primorani smo (još jednom) ovoj igri dati epitet najboljeg 3D RTS-a dosad. S tehničke strane, ali i kad je o igrivosti riječ. Dobro, s malo većim naglaskom na tehničkoj doradi... ◀

OCJENA

3D RTS-ovi se malopomalo razvijaju u savršeno igrive proizvode. Metal Fatigue je najbolji dokaz toga...

82%

Bojni poklič

WARLORDS BATTLECRY

PREPORUKA MJESECA

Warlordsi nam se vraćaju u nešto drugačijem izdanju. Nakon što su u _turn-based_ modu povučeni svi potezi, vrijeme je za _real-time_ strategiju s RPG dodatkom. Više nego zanimljiva kombinacija!



Mi smo tu odavna, svi moraju znati, to je naša zemlja...

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	SSG
IZDAVAČ	Strategic Simulations, Inc.
MIN. KONFIGURACIJA	P 233, 64 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	P 466, 64 MB, SVGA
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	Modem, Internet
PLATFORME	PC

PRIJE desetak godina _Warlorsi_ su bili jedna vrlo zarazna _turn-based_ igra iliti igra na poteze. RTS tada nije ni postojao. Četvrta igra iz serijala odlikuje se najvećim promjenama u odnosu na svoje prethodnike. Naime, odstupilo se od starog koncepta kako bi se _Warlordsi_ osvježili u _real-timeu_. No, to i nije tolika novost za ekipu koja je radila igru s obzirom da je i prošla inačica rađena kao RTS paralelno s inačicom koja se našla na policama trgovina. Naime, SSG je tada ipak odlučio ostati na utrtom putu, da bi se za drastičan iskorak odlučio tek ove godine.

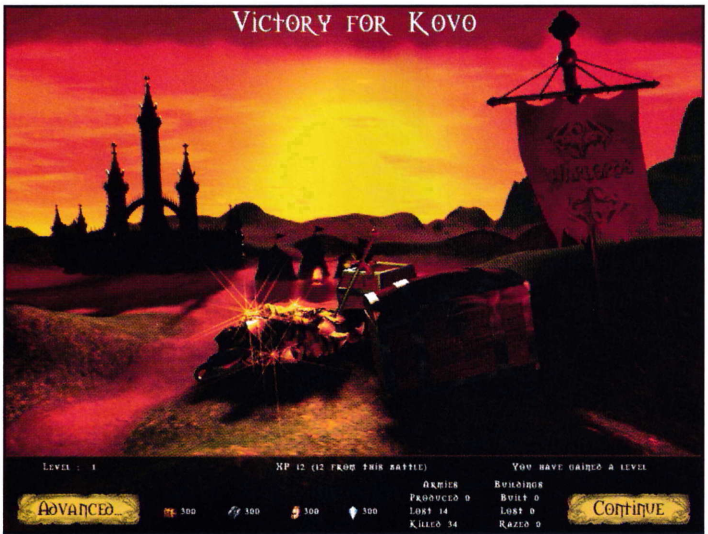
Nakon uvodne sekvence dobit ćete uvid u glavni izbornik koji nudi doista velike mogućnosti glede načina igranja. Klasični *campain* način igranja (Tears of dawn) iznimno je raznolik i nadasve zanimljiv. Podijeljen je na šest knjiga od kojih se svaka sastoji od nekoliko dijelova. U određenom dijelu pruža vam se mogućnost odabira između "mračne" i "svijetle" strane, što su zacijelo pokupili iz Star Warsa. O tom odabiru ovisit će i vaš daljnji put. Pokušajte snimiti poziciju pa kad završite igru igrajući na jednoj strani, izaberite drugu i vidjet ćete da nemaju baš mnogo dodirnih točaka.



Nakon bitke... A tko će počistiti nered?



Magija i sirova snaga zajedno su gotovo nepobjedivi



Slast pobjede



Odabir jedinica



Odabir "heroja". Što sam lijep...

KROZ POVIJEST

Warlords, jedna od zasigurno najigranijih franšiza uopće, svoje korijene vuče još s kraja osamdesetih, točnije 1989. To je bio početak u ono vrijeme superpopularnih tzv. turn-based strategija, odnosno igara na poteze. Veliki uspjeh igre godine donio nam je njen nastavak, Warlords 2, te Warlords 2 Deluxe 1994. godine. Formula se nije mijenjala, igra se samo malo ušminkavala i prilagođavala aktualnim standardima. Warlords 3: Reign of Heroes (1997.) i Warlords 3: Darklords Rising nastavili su u istom ritmu, da bi do prvih većih promjena došlo tek izlaskom Warlords Battlecryja. Previše različit ne bi trebao biti ni Warlords 4, najavljen za 2001., koji bi trebao biti nešto dorađenija inačica Battlecryja. Živi bili pa vidjeli.

Warlordsi u novom ruhu

RASE

Jedan od najvećih aduta igre svakako je devet različitih rasa od kojih svaka ima svoju detaljnu povijest, slabosti i adute, iskustvo, sposobnosti učenja i napredovanja, odnosno različit potencijal. Nevjerojatno je koliko je pozornosti posvećeno svakoj od njih. Tako ćete u *turitorial* modu, osim klasičnih misija koje će vas upoznati s tehnikom igranja, imati i posebnu turitorial misiju za svaku od devet rasa. Rase se dijele na tri podskupine, odnosno na dobre, loše i one između. *Humans, High elves* i (vjerovali ili ne) *Barbarians* spadaju u dobre dečke, za razliku od *Orcsa, High elvesa* i *Undeada* (ili *neumrlih*) koji pripadaju tamnoj strani. *Dwarwes, Wood elves* i *Minotaurs* su "međurase". Svaka ima svoje specifične jedinice i građevine. Neke čak mogu bacati krave i ovce na neprijatelja. Zamislite da vas netko pogodi kravom ili ovcom u glavu, strašno. Neke se rase diče iznimnom snagom, ali su glupe i primitivne, dok se druge uzdaju u magiju, treće u taktičke sposobnosti ili pak vjeru itd. Svaka rasa ima svoju priču i nešto po čemu je posebna. U tom pogledu ovi Warlordsi su korak ispred mnogo razvikanijih igara.

U PRAKSI

Korisničko sučelje podsjeća na ono iz Age of Eempires/Warcrafta, što izgleda nadasve elegantno i funkcionalno. Jedna od zanimljivosti je i izmjena dana i noći, što je vrlo korisno prilikom iznenadnog napada na protivničku bazu koji će biti mnogo efikasniji noću. Skupljajući kamenje, drvo, kristale i zlato, moći ćete graditi i nadograđivati uistinu širok spektar građevina i ostalih objekata. Ne bih trošio previše riječi na izvedbu koja je provjereno dobra, nego bih istaknuo glavnu kartu Battlecryja, tzv. "heroje" svojstvene za RPG-ove. Naime, u igri postoji i vaš lik koji uz klasične čarobnjake može koristiti i otkrivati oko devedeset različitih magija podijeljenih u devet kategorija. Tu su klasične *healing, shild* magije, zatim *pyromancy* magije vezane za vatru, *nature spells* koje omogućuju upravljanje prirodnim silama, *illusion spells, alchemy, necromancer spells* i mnoge druge. Svaka čarolija vrijedi određeni broj *mana-pointsa,* ovisno o snazi i moći svake pojedine čarolije. Vaš lik nakon određenog broja misija odabire svoj put daljnjeg razvoja. Tako ćete moći izabrati između *wizzarda, warriora, rogua* i *priesta*. Čarobnjak i ratnik, kako im i samo ime kaže, razvijaju magiju, odnosno vještine i snagu u borbi. *Rogue* ima raznolike kvalitete koje se ponajprije odnose na snalažljivost i "velike umne sposobnosti", dok ćete, odabravši svećenika, učiti o snazi vjere i značenju morala.

Svaka strana koristi svoje adute kako bi došla do pobjede, što je s obzirom na raznolikost mogućnosti razvoja kako vas samih, odnosno heroja, tako i funkcioniranja samih rasa doista zanimljivo vidjeti na bojišnici. Osim misija, tu je je još i *skrimish* mode, opširni *turitorial* te *multiplayer* u kojem možete koristiti svog heroja iz *campaign moda*. Naime, napredujući kroz misije, vaš lik stječe znanje, iskustvo i snagu koje možete poslije koristiti i kad igrate u *multiplayeru*. Tu je i sjajan editor koji vam omogućava izradu vlastitih karti. Osnovna misao pri izradi ove igre bila je udovoljiti starim igračima koji su uživali u prijašnjim inačicama te privući nove, mlađe naraštaje nadasve zanimljivim inovacijama. Jesu li u tome uspjeli, ostaje vidjeti, no u svakom slučaju, Warlords Battlecry je igra koja će se igrati.



Tears of dawn campaign drvo

ALTERNATIVNO

WARLORDS FRANŠIZA

Pročitati u okviru "Kroz povijest"

WARCRAFT 2

Još jedna legenda koja se i danas igra. Fanovi te igre neće pogriješiti ako se, iščekujući njenu treću inačicu, zagriju na najnovijim Warlordsima.

DIABLO 2

Diablo se između ostalog diči magijama, no ni Warlords Battlecry ne zaostaje brojnošću istih (90 komada)

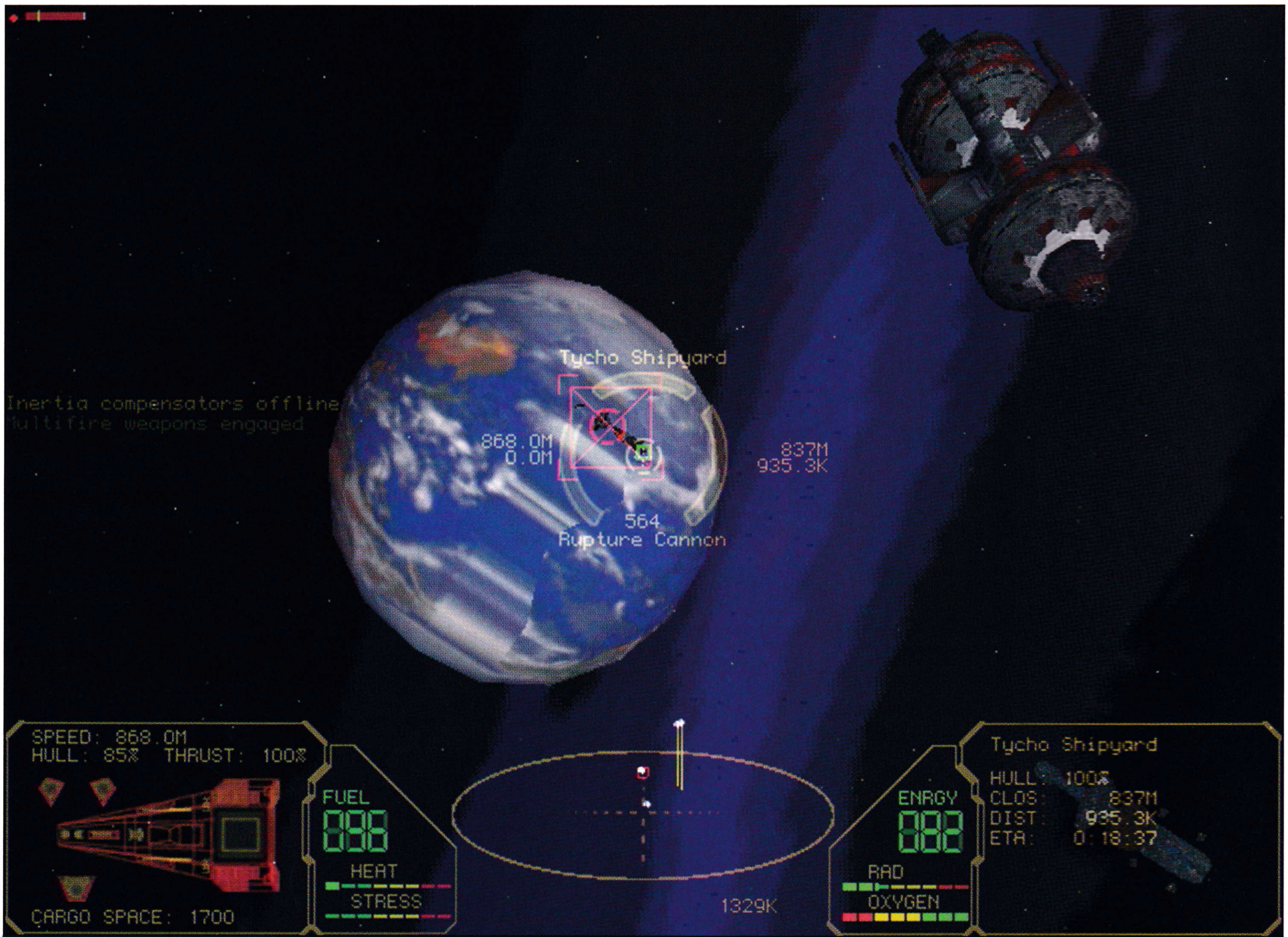
OCJENA

Uložen trud i sama izvedba, kao i inovacije na zavidnoj su razini. Nemojte propustiti ovaj naslov!

91 %

Na plaćeničkom putu
TERMINUS

Najavljen kao naslov koji će napokon sustići legendarnu Elitu i postaviti nove standarde u trgovačko/akcijskim igrama, Terminus je vrlo ambiciozno ostvarenje



Evo me doma, samo da mi je još i sletjeti

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Vicarious Visions
IZDAVAČ	Vicarious Visions
MIN. KONFIGURACIJA	P200MMX, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII400, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	D3D
MULTIPLAYER	LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

X - BEYOND THE FRONTEAR
Igra koja barem grafički izgleda kompletnije, a i prostor na kojem se igra bolje je uređen.

TACHYON: THE FRINGE
Ako ste željni više pucanja, a manje trgovine, Tachyon je solidan izbor.

ALLEGIANCE
Microsoftov dragulj u svijetu svemirskih simulacija nudi raj za sve igrače željne multiplayera.

POSTOJI igra, još iz vremena prije poligona, koja se urezala u srca starijih igrača. Elita, kraljica svih igara. Ta je igra još na ZX Spectrumu i Commodoreu 64 nudila raznolikost i obilje kakvo još nijedna nije dostigla. U Eliti je igrač imao stvarnu slobodu igranja, mogao je letjeti kamo je želio i raditi što ga je volja. Nije bilo misija, samo vi, vaš brod i beskraj.

Terminus je, baš kako je i najavljeno, vrlo ambiciozno ostvarenje. Igrač na početku bira kako želi igrati i tada se otiskuje u Sunčev sustav, trbuhom za kruhom. U Terminusu igrač ima vrlo velike slobode glede toga što želi raditi i kako to želi napraviti. Možete trgovati, pljačkati, izvršavati ugovore ili letjeti za vojsku. No ipak, najveće je osvježenje što napokon imate slobodu (čit. izbor) opremanja brodova baš po svome ukusu. Naime, opreme za brodove ima toliko da možete napraviti barem stotinjak različitih kombinacija i konfiguracija, što vam jamči da ćete uvijek moći nabaviti baš onakav brod kakav ste oduvijek sanjali.

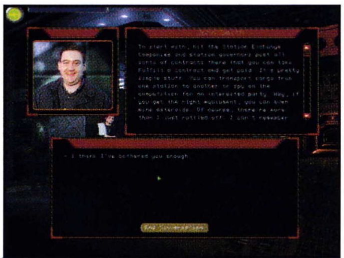
Terminus je smješten u solarni sustav nekih tridesetak godina nakon pronalaska izvanzemaljske tehnologije na Jupiterovu mjesecu Kalistu. Zemljani su iskopirali tehnologiju i počelo je vrijeme velike ekspanzije Sunčevim sustavom. Činilo se da je vrijeme prosperiteta na pomolu. Nitko nije ni vidio kataklizmu na pomolu.

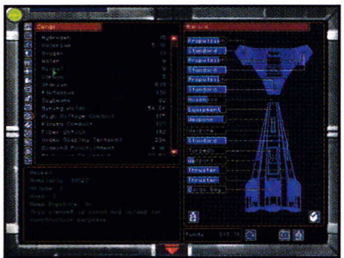
U MORU ZVIJEZDA

U igri postoje dvije glavne frakcije koje se bore za prevlast u Sunčevu sustavu. UEL (United Earth Ligue), koji pod svaku cijenu želi zadržati svoju dominaciju nad kolonijama, te Mars Consortium, snažana trgovačka organizacija smještena na Marsu. Od samog početka njihov rivalitet prerasta u otvoreni sukob za prevlast i ubrzo se i sam igrač nalazi u središtu borbi. S druge strane, vi možete odlučiti da vas i nije briga tko je u pravu i pridružiti se rijeci plaćenika koji lutaju Sunčevim sustavom izvršavajući prljave poslove za obje strane. Ako pak uopće ne marite za vojnički život, uvijek možete otići među gusare, kojima u vrijeme rata i bezakonja posao cvijeta kao nikad prije. Osim tog standardnog izbora, igra vam nudi i mogućnost igranja u mreži gdje se igrači mogu međusobno natjecati ili pak raditi zajedno na ostvarenju svojega cilja.



Želiš biti piro? Pridruži nam se


Hej, stari, a što sad?

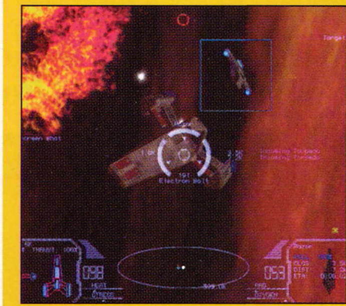

O.K., samo da nakrcam robu pa idem


O.K, tražim posao, mlad, zgodan, izležava se na plaži? Kako to mislite, nema?


Ovo je vaš dom, čisto pristojno mjestašce

ŽIVOTNI PUT


Za koju god stranu bili, ovakvi prizori su česti


Odlična grafika i efekti atributi su Terminusa


Veliki BUM - jako česta slika

Svaki igrač Terminusa mora dobro upamtiti što mu je obaveza opredijeli li se za jednu od ponuđenih karijera. Izaberete li poziv pilota lovca u Ujedinjenoj zemaljskoj federaciji, vaš posao obuhvaća ophodnju i suzbijanje bilo kakvih sumnjivih ili ilegalnih aktivnosti u vašem sektoru, eskort raznolikih VIP gostiju i važnih tereta te obranu UZF-a od svih neprijatelja. S druge strane, odlučite li se biti pilot Marsovskog konzorcija, vaše će zadaće biti više okrenute napadu na UZF, i to podjednako terorističkim napadima na udaljene objekte u Federaciji kao i na uznemiravanje graničnih područja. S obzirom da se Konzorcij održava samo zbog svoje velike financijske i vojne moći, vaša je primarna zadaća štititi njegovo bogatstvo i snagu, bez obzira na žrtve. Ako vam vojna karijera baš i nije draga, možete se odlučiti za karijeru u nekom od piratskih klanova, gdje vam primarna naredba kaže: « Ostani živ! » , a ako vam to i uspije, onda možete izvršavati raznolike zadaće koje vam nudi klan ili pak preuzimati zadaće «neovisnih» ponuđivača. U karijeri se od vas očekuje da gomilate bogatstvo, pomažete drugim piratima i unosite kaos među neprijatelje. Na kraju, ostaje vam poziv plaćenika koji je vjerojatno najteži i najzahtjevniji od svih prethodno nabrojanih, i to stoga što ste kao plaćenik ostavljeni sami sebi. Nitko vam nikad neće čuvati leđa i zbog toga morate itekako paziti što kome činite. Primarna vam je zadaća ostati živ (tko bi rekao), te stjecati osobno bogatstvo izvršavanjem različitih plaćeničkih misija po svom izboru. Što god izabrali, sretno vam bilo...

"In conclusion, I don't belive that this game is at all good!"
razočarani igrač

SNOVI KOJI OSTAJU

S tehničke strane, Terminus, nažalost, ima mnogo mana. Prvo, grafika u samoj igri nije ništa posebno: samo je sučelje solidno napravljeno, ali u kombinaciji s fizikom letjelica ne funkcionira baš najbolje. Naime, za razliku od X-Beyond the Frontear, u Terminusu je užasno teško odrediti precizno udaljenost. U X-BTF ste mogli doslovce letjeti nekoliko metara iznad baze, dok je to u Terminusu gotovo nemoguće. Drugo, sam način kontrole je vrlo loše riješen: kad primite joystick, primijetit ćete kako je sve nekako grubo napravljeno, ne postoji glatko ubrzanje, što bi na kraju krajeva čovjek očekivao od analognih joysticka, nego je sve grubo kao da igrate na digitalnom. HUD je u igri sasvim solidno riješen, sadrži gotovo sve informacije koje vam trebaju za upravljanje letjelicom, ali izgleda kao da ga je netko iščupao iz neke simulacije koje je bila aktualna prije četiri godine. Izbornici u igri su lijepo i intuitivno složeni, no upakirani u vrlo ružno grafičko okruženje tako da čovijek dobije želju izaći iz njih što prije i spasiti se tog užasa. Jedini element u cijelom grafičko-fizičkom sklopu sučelja koji uistinu odlično funkcionira je inercijalni sustav letenja. Ukratko, ako boosterima ubrzate svoju letjelicu, boosterima je morate i usporavati, što znači da ćete, ako letite u smjeru 010 i okrenete se u smjer 100, i dalje nastaviti letjeti u smjeru 010, ali ćete biti okrenuti u smjer 100. Simpatično, zar ne? No, nije ni to tragedija jer većina letjelica ima inercijalne sustave koji ublažuju taj efekt.

Terminus je dobra igra, ali je još uvijek vrlo daleko od vrha ponude. Mogla bi se svidjeti najzagriženijim igračima, onima koji se žele zabaviti preporučujem neka potraže nešto drugo.

SVIJET POSLIJE

Za mnoge mlađe igrače ime Elita ne znači baš ništa. No, Elita je legenda u svijetu igara, ne samo da je bila prva prava svemirska trgovačka igra, nego je bila i prva prava nelinearna igra. U svijet igara 80-ih Elita je unijela nekoliko novina koje igre još ni danas ne uspijevaju kopirati. Golem prostor za igru, najmanje 1000 različitih stanica, nepostojanje fiksne priče, 3D okružje i, možda najvažnije, jednostavnost i igrivost. Elita je u svoje doba, u odnosu na ostale igre, bila kao ferrari u odnosu na fiću. Ako jedna igra želi imati status Elite, onda mora biti jednako toliko superiorna u odnosu na sve današnje igre, a Terminus to, nažalost, nije. Igre tipa Elite, Pirates, Formula One Grand Prix, Secret of Monkey Island, Wing Comander serija i na kraju Allegiance ostat će s nama vječno, dok sve ostale idu u zaborav.


Terminus - Ništa što već nismo mogli vidjeti


Allegiance – polako, ali sigurno u legendu


Tachyon – znatno bolje od prosjeka

OCJENA

Iako je Terminus prepun odličnih ideja, a ni grafika nije loša, igra kao cjelina ne funkcionira baš fantastično

57 %

Brzinom munje

PREPORUKA MJESECA

FORMULA 1 WORLD GRAND PRIX

Bez velike pompe i bučnih najava Edios i Lankhor izdali su konverziju ove odlične simulacije i tiho zauzeli svoje mjesto na tržištu



Pogled na utrku "iz kacige" svakako daje odličan "trkaći" osjećaj



Izgleda kao pravi!



Da me mama vidi



Osim standardnih pogleda, možete birati i malo manje uobičajene

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Lankhor
IZDAVAČ	Eidos
MIN. KONFIGURACIJA	P166MMX, 32MB, D3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 350, 64MB, D3D kartica
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	LAN, Internet server, split screen
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

F1 2000
EA-ov naslov koji još uvijek drži primat među simulacijama F1 ponajprije svojom kompleksnošću i detaljnošću.

GRAND PRIX 3
Igra koja samo što nije izašla, a trebala bi prema najavama obrisati pod konkurencijom.

Formula 1 World Grand Prix je igra dobro poznata igračima Nintendo konzola, na kojima je to vjerojatno najbolja simulacija velikog jurećeg cirkusa. Igračima na osobnim računalima ova konverzija nudi mnogo više nego bilo koja postojeća simulacija. Odlična grafika, dobra fizika bolida i intuitivno sučelje sigurno će postati zaštitni znak ove igre.

Simulacije formule 1 pripadaju posebnoj kategoriji simulacija, naime, one su sličnije simulacijama zrakoplova nego simulacijama "običnih" automobila. Zahtijevaju veliku tehničku točnost, odlično razrađenu fiziku i vrlo veliku detaljnost. Posao jednog vozača bolida formule ne svodi se samo na pritiskanje papučice gasa - on aktivno sudjeluje u pripremi bolida za utrku pa mora i sam biti sposoban donositi strateške odluke. I najmanja promjena *set-upa* bolida može mu donijeti golemu prednost na stazi, ali ga zato i kriva promjena može gurnuti na začelje *grida*.

UGODA ZA OČI I DUŠU

F1 World Grand Prix je, za razliku od mnogih igara koje izlaze ovih dana, potpun prizvod. Nema *patcheva,* nema *bugova*, sve funkcionira isprve i odlično. Grafika je čista, vrlo lijepa i prepuna različitih specijalnih efekata. Od komadića gume koji ostaju na stazi preko dima koji se puši iz spaljenih guma pri ubrzavanju i kočenju pa do iskrica koje lete iza bolida pri dodiru donjeg postroja i staze. U zvuk je uloženo dosta truda pa ćete tijekom vožnje konstantno slušati savjete iz boksa koji su vrlo dobro digitalizirani pa nećete imati osjećaj da stalno slušate jednu te istu, već izliznu, vrpcu, nego da s vama stvarno netko komunicira. Zvuk bolida i udaraca je prilično uvjerljiv tako da je ukupna atmosfera vožnje vrlo slična pravoj.



Na početku vas očekuje lijepa animacija



Tijekom i poslije utrke uvijek možete pogledati snimku nekog dobrog manevra



F1 WGP nudi potpuni set pravila koja vrijede danas u Formuli 1. Primjerice, ako preteknete dok je žuta zastava, bit ćete kažnjeni



Prije svake utrke možete dobiti sve informacije o stazi



Vozač, staza, palica, jednostavno za složiti zar ne?

MULTIPLAY

Nakon stvarno očajno dugo vremena napokon se pojavila simulacija F1 koja nudi mogućnost igranja u *split screenu*. Nažalost, u bijelome svijetu standard je znatno veći nego kod nas pa se računa da uvijek postoji nekoliko računala koja se mogu povezati i tako zaigrati igru . No F1 ne staje tu, nego igračima nudi istu mogućnost za 3 i 4 igrača, što je za naše uvijete prava premija. Mada, po mom skromnom sudu, *split screen* nije najsretnije rješenje, mnogo je bolje ono što ga je koristio Grand Prix 2, s vremenski ograničenom izmjenom igrača u *full screenu*, no treba uzeti ono što se nudi. Za one imućnije, koji imaju više računala ili prijatelja, postoji mogućnost vezanja u mrežu i bezglave jurnjave cijeli dan i noć.



▲ Pogled u split screenu za 3 igrača



▲ Pogled u split screenu za 2 igrača

Osvojit ću prvenstvo za Ferrari najviše za dvije sezone!» Michael Schummacher, 1996.

Izbornici u samoj igri su krajnje jednostavni i vrlo intuitivno složeni pa je za snalaženje među njima potrebno uložiti minimalan napor. Njihova jednostavnost, na svu sreću, ne podrazumijeva i njihovu siromašnost opcijama - moći ćete namjestiti apsolutno sve, od grafičkih i zvučnih parametara pa do količine pomoći koju će vam računalo pružati tijekom igre. Igra je rađena tako da su programeri imali na umu sve vrste igrača, one koji žele samo jurnjavu, ali i one koji se žele uhvatiti u koštac s tehnikalijama te podešavati i najmanji detalj na bolidu. Podešavanje *set-upa* je stvarno krajnje jednostavno riješeno pa je i podešavanje bolida vrlo ugodno i zabavno. Uz svaku opciju stoji i kratko objašnjenje što ona radi i kakve efekte ima na ukupne performanse bolida.

TEHNIČKO BOGATSTVO

S tehničke strane igra nudi jednako mnogo kao i s igraće. Fizika bolida je vrlo dobra, tako da se bolid kroz zavoje zanosi i naginje, a sve je popraćeno vrlo lijepim animacijama. Usto, bolidi se vrlo realno ponašaju u zavojima pa ako ih planirate sjeći, možete odmah računati na razbijeni spojler jer pri svakom kraćenju (naročito preko trave) dolazi do klizanja bolida, što je iznimno lijepo simulirano. Staze su solidno simulirane, no ni izbliza ne toliko detaljno kao staze u F1 2000 Electronic Artsa. Naime, doimlju se zaglađeno i ravno, a ne kao u F1 2000 gdje su imale čak i oštećenja na asfaltu. Na ekranu možete uključiti HUD koji će vam pokazivati sve vitalne parametre za utrku. Nažalost, to je najlošije napravljen detalj u igri, informacije o trci su toliko razbacane po ekranu da je gotovo nemoguće efikasno kontrolirati bolid. To će, dakako, uvelike otežati igru manje iskusnim igračima, no nakon sezone ili dvije i oni će polako pohvatati sve konce. Formula 1 World Grand Prix je napravljena tako da će igrači gotovo svih konfiguracija moći igrati igru i uživati u njoj do maksimuma. Naime, izbornik za izbor parametara grafike je vrlo bogat opcijama pa će svatko moći pronaći idealni omjer dobre grafike i brzine. Igra, osim toga, podržava veliki broj modova za igranje, od igre za jednog igrača pa do igre za četiri igrača na jednom računalu ili pak igre preko mreže. Trke možete voziti na određeni broj krugova ili pak na određeni postotak, a moguće je podesiti i količinu potrošnje goriva i guma tako da se utrka doima uistinu realnom.

Formula 1 World Grand Prix je odlično napravljena simulacija utrka bolida Formule 1 te, uz odličnu grafiku, jednostavne i intuitivne izbornike, nudi i vrlo dobru atmosferu koja ne pušta do kraja. U velikom broju simulacija koje su se pojavile u posljednje vrijeme, ovo je svakako dobrodošlo osvježenje. ◀

OCJENA

F1 je odlično napravljena igra bez većih propusta, jedina prava mana je loše riješen HUD

90%

Kako zaustaviti lude bube

BEETLE CRAZY CUP

Kako napraviti arkadnu utrku koja neće potonuti u moru istih i nestati iz kratkoročne memorije kupaca dok ste rekli keks? Jednostavno, samo ako za to imate dovoljno šuške: otkupivši licencu nekog poznatog proizvođača automobila



Klasično guranje

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

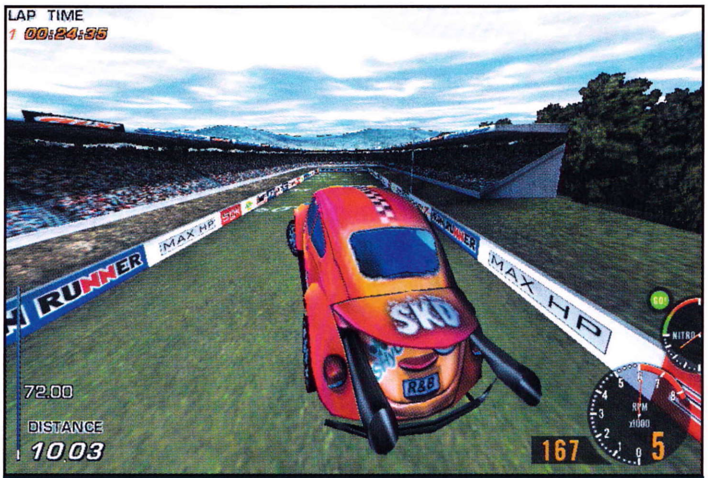
PROIZVOĐAČ	Xpiral
IZDAVAČ	Infogrames
MIN. KONFIGURACIJA	P 166, 32 MB, 2 MB SVGA
NAŠA PREPORUKA	P II 233, 64 MB, 3D akcelerator
3D PODRŠKA	Direct3D, OpenGL
MULTIPLAYER	Split-screeen, LAN
PLATFORME	PC

I kad nam se učinilo da su sve ideje glede ovog žanra već odavno ispucane, netko se sjetio dobre stare *bube*. S naglaskom na stara. Jadni su automobilčić dobro isilovali sa svih strana i napravili igru. Sve mi se čini da je netko bio debelo nostalgičan i sa suzom u oku se prisjetio ludih šezdesetih, kad je za dobar provod bilo dovoljno imati djevojku, nešto ilegalnih supstanci u džepu i volkswagenovu *bubu*. Obojanu u što luđe boje i po mogućnosti kabriolet (u Kaliforniji je toplo, ne?). Atmosfera tog doba bezbrižnog bauljanja svijetom i općenito "don't worry, be happy" ugođaj izviru iz svakog kutka ove igre.

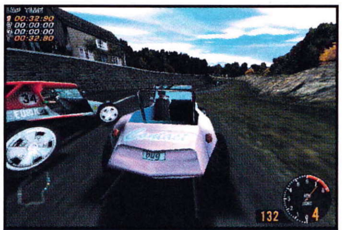
Svaki od automobila mogao bi bez problema biti paleta boja u Photoshopu, a slična se stvar može reći i za okoliš - narančasto nebo, psihodelične kockaste rampe i hrpa sličnih prepada usred igre žele joj nametnuti nekakvu *wacky* atmosferu. Pa dobro, ako su već sami autori pristupali igri neozbiljno, nema neke pretjerane potrebe da je ni mi shvaćamo ozbiljno.

LICENCIRAJ ME NJEŽNO ILI KAKO IGRATI NA SIGURNU KARTU

Priznajmo odmah, da igra nije naslovljena kako je, odnosno da nije tematski posvećena *bubi*, imala bi otprilike 70 posto manje zainteresiranih. Ja priznajem. Iako originalnu (pa ni ovu novu) *bubu* ne smatram nekim dizajnerskim remek-djelom, a pogotovo ne nekim turboudobnim i *cool* automobilom, iako smatram da je na upravljačku ploču osobnog



Leteće bube...


Kojiput i nije trebalo ići baš toliko ekstremno daleko u dizajnu


Čudovište koje drobi sve pod sobom

automobila apsolutni nonsens staviti vazu za cvijet itd., itd., priznajem i da je jedina stvar koja me na trenutak natjerala da se zanimam za ovu igru bila činjenica da je njena glavna glumica metalna *buba*. U bilo kojem drugom slučaju samo bih nezainteresirano promrmljala «mrmlj». Samo da vas odmah upozorim, ako već sami niste naučili, od ovakvih igri ne smijete mnogo očekivati jer ćete se gadno razočarati. U takvom raspoloženju instalirah ja Beetle Crazy Cup. Moram odmah pohvaliti jednostavno i pametno Setup sučelje koje vam nudi i dodatne opcije poput videokonfiguracije, ali ne znam zašto je dotična izbačena iz optionsa u samoj igri, tako da za eventualnu promjenu rezolucije morate izaći iz igre. Ali zato, posjedujete li preporučenu konfiguraciju ili, dajbože, još jači stroj, možete odmah bez ikakvih bojazni postaviti rezoluciju na 1024x768 i 32-bitnu boju, igra će teći glatko, bez trzanja i trokiranja. Vesela grafika, šarene teksture, recimo da je vizualni dojam, što se tiče performansi i umjetničkog dojma, zadovoljavajući: ništa revolucionarno, ali zato fino radi. Povremeno se pojavljuju i bugovi, najčešće na samim vozilima, i to pogotovo u izbornicima, a najčešće je riječ o (ne)postojanju (ne)prozirnosti površina u određenom trenutku. Netko mora cjepidlačiti, a to smo naravno mi. No u odnosu na demo, grafika je u finalnoj inačici dovedena u tip-top formu. Kad već govorimo o tehnikalijama, spomenimo i zvuk. Brujanje automobila, odnosno ono što se u igri zove SFX, ponekad je znalo poprimiti iritirajuće razmjere, ali barem tome ima lijeka – jednostavno ih stišate ili potpuno isključite. Igra se može pohvaliti da ima koliko-toliko slušljiv *soundtrack;* naime, postoji šest-sedam pjesama koje naginju nekakvom surf ugođaju, ali se nisu baš dovoljno... nagnule. Ali s obzirom na to kakvog se sve smeća možete naslušati igrajući utrke, ovo je još i dobro. Barem je u skladu s originalnim konceptom i atmosferom igre. Budući da sigurno s nestrpljenjem očekujete nešto više detalja o samoj igri, neću vas više mučiti...

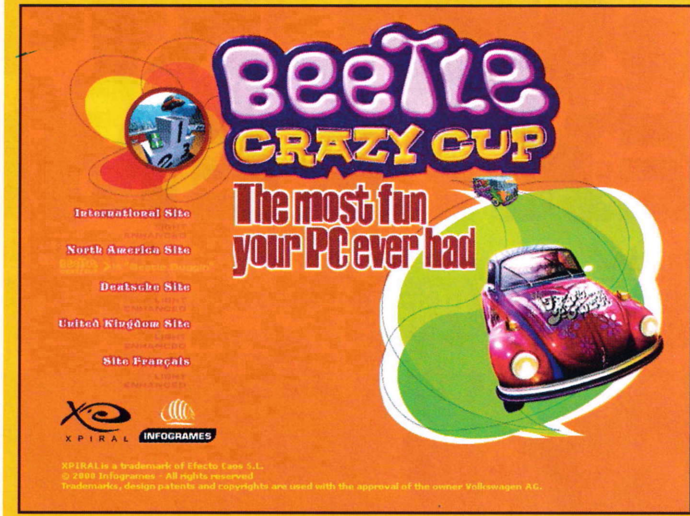
HAJDE, BRUME!! BEEEP BEEEEP!!

Igrivost je još jedna dobra osobina ove igre, što će reći da postoji dosta veliki broj opcija i različitih vrsta utrka koje će vas zadržati uz računalo barem jedno nedjeljno poslijepodne. Ali samo pod uvjetom da na hateveu nije neki dobar film. Dakle, nedjeljno popodne odlučili ste provesti uz limene kukce na kotačima. Želite li zaigrati najobičniju arkadnu utrku, neće vam biti dopušteno birati stazu na kojoj ćete voziti, a ni opus raspoloživih automobila neće vas oduševiti. *Quick race* djeluje kao jedan fini prospekt za igru ili kao neka vrsta igrivog trailera: iz njega ćete shvatiti što vam igra nudi i zainteresirati se ili ne za malo opširniju akciju. Onda ćete krenuti na *Championship mode*, znate valjda već i sami o čemu je tu riječ, ili na meni mnogo intrigantniji *Challenge mode* u kojem ćete naići na nešto više izazova. On se, kao i *Quick race,* dijeli na pet tematskih skupina: *Jump* je jedna relativno rijetka kategorija u autoutrkama, riječ je o testiranju vaših živaca u skoku u dalj s *bubom* pomoću odskočne rampe i *Nitro Boosta* (to je ono zgodno kad vam iz auspuha suklja plamen, a vaš automobil ubrzava nevjerojatno... brzo). Zgodno za promjenu, ali nakon nekog vremena skužite točan trenutak kad trebate uključiti Nitro i sigurni ste da ćete odskočiti dovoljno daleko. *Speed* je klasična kategorija u kojoj je cilj pobijediti nekoliko protivnika u tri kruga. *Buggy* je ista stvar, samo na moru, po pijesku i sličnim podlogama, ali s malo čudnom fizikom, pogotovo kad se nađete u vodi. *Cross* vas vodi na blatnjave terene s mnogo zavoja, neravnina na terenu i... hm... blata. Ako volite raditi sve, samo ne voziti se polako i propisno, onda je *Cross* disciplina za vas. I posljednja, po svojoj korisnosi prilično diskutabilna disciplina je *Monster* u kojoj, kako li ste samo pogodili, vozite one životinjski nabrijane kamiončine s gumetinama velikim poput dvokatnice. Oko vas pomahnitala rulja vrišti svaki put kad pregazite neki od automobila nevino poslaganih na stazi. Utrka je koncipirana kao *time attack*, dakle morate odvoziti stazu u određenom vremenu, ali je nekim čudnim čudom zamišljena i kao precizna vožnja između čunjeva i različitih prepreka, a da biste poštivali takva ograničenja, na stazu su postavljeni štapovi koje ne smijete dodirnuti, u protivnom dobivate kaznene bodove, odnosno oduzimaju vam se dragocjene sekunde tako da je osnovni smisao ovih grdosija, a to je divljanje po areni, uklonjen u samome startu. I dok ćete u *Quick race*u u svaku od tih disciplina tek primirisati, u *Challenge modu* za svaku pobjedu dobivate određenu količinu novca i nekakav status (od početnika do profesionalca). Novac koristite za kupnju boljih automobila, a ako u svim kategorijama steknete status profesionalca, otvara vam se nekoliko bonus staza. Neke malo manje atraktivne možete osvojiti i prije ako u različitim kategorijama imate barem neki prihvatljiv status i nakrcate određenu svotu novaca.

Fizika u igri njena je glavna boljka: od zidova i prepreka odbijat ćete se poput stolnoteniske loptice, a skretanje u zavojima je prejednostavno, nećete proklizavati čak ni pri vrlo velikim brzinama. Tereni uz cestu poput trave, pijeska, vode toliko će vas usporiti da ćete se pitati u kakvo ste sad živo blato upali, a sudari s protivničkim igračima sličit će treningu Zorana Primorca. No uz nekoliko sitnih primjedbi, ova će vas igra zabaviti nekoliko sati, ili ćete se barem jednom-dvaput slatko nasmijati vidjevši koliko daleko može otići ljudska naivnost.

COLOR ME KRIČAVO

I izbornici i službeni web igre (www. beetlecrazycup.com) dizajnirani su u happy stilu, ludim bojama... tek toliko da se zna kako je to jedna cool i otkačena igra.







Još jedan, samo ovaj put neslužbeni, Test Drive. I to s temom.

ALTERNATIVNO

ROLLCAGE
Luda arkadna utrka s odličnim soundtrackom.

BILO KOJI NEED FOR SPEED
Ako ste za nešto realniju utrku.

CARMAGEDDON II
No, da... u iščekivanju trojke.

OCJENA

Solidno, igrivo i brzo probavljivo

72%

Zabavna motoarkada

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

Da, da... znam. Ako ste ljubitelj motora, igrat ćete Superbike 2000 i točka. No, to ne znači da navedeni naslov nema konkurenciju ili bolje reći, možda je nema u simulacijskom dijelu, ali ako želite arkadu, ovo bi vas moglo privući



U ovim vrućnim ljetnim danima nema ništa ljepše od vožnje po plaži na ovakvim zvjerkama, hehe!



The heat is on!



Ako ne pazite, svašta se događa

Bez obzira na oštru konkurenciju, Suzuki ne bi trebao proći nezapaženo

PIŠE **Ivan Kovačević**

INFO

PROIZVOĐAČ	Criterion studios
IZDAVAČ	Ubisoft
MIN. KONFIGURACIJA	PII 233, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	Voodo, DirectX
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

REDLINE RACER
Predhodnik ove igre i sad već legendarni naslov od prije tri godine. Redline racer je u svoje vrijeme bio broj 1 motociklističkih arkada/simulacija.

SUPERBIKE 2000
Neprikosnoveni vladar simulacija motociklističkih utrka iz EA Sportsove radionice. U odnosu na Suzuki, može se podičiti većom realnošću i autentičnošću u svakom pogledu.

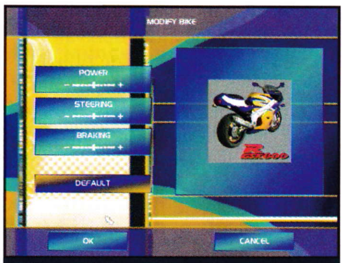
CASTROL HONDA SUPERBIKES 2000
Ako vas nijedna od gore navedenih naslova ne privlači, neće vas fascinirati ni ovaj ispodprosječni, naslov.

Pravi ljubitelji PC motora sjetit će se 1997., kad je Criterion studios pod palicom Ubisofta izbacio sad već legendarni Redline racer. Bila je to najbolja arkadna simulacija motociklističkih utrka koja je pokupila brojne pohvale i priznanja. Zašto vam sve to pričam? Zato što je ista postava napravila svojevrsni nastavak te iznimno popularne igre pod nešto drugačijim nazivom.

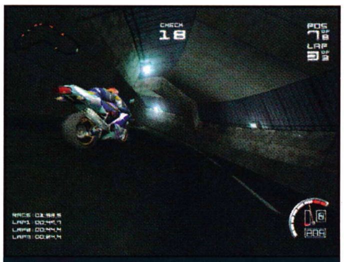
Za razliku od svog predhodnika, ovo izdanje ima službenu licencu Suzuki Alstare racing momčadi, što je i glavni razlog da se igra ne zove Redline racer 2. Što se licence tiče, korišteni su pravi vozači navedene momčadi, no to bi uglavnom bilo sve. Prije pokretanja igre moja očekivanja nisu bila prevelika, osobito zbog činjenice da je neprikosnoveni vladar sportskih simulacija, EA Sports, nedavno izbacio svoj Superbike 2000, no moram priznati da sam se ugodno iznenadio.

SUZUKI PROTIV SUPERBIKEA 2000

Suzuki Alstare extreme racing može se u prvom redu pohvaliti prekrasnom grafikom (ne moram ni spominjati nužnost 3D ubrzivačkih kartica). U visokoj rezoluciji te uz prekrasne krajolike i svjetlosne efekte, može se mjeriti i s EA Sportsovim Superbikeom. Vozit ćete se dojmljivo dotjeranim krajolikom; snijegom prekrivenim planinskim cestama, suncem okupanim plažama, gradskim ulicama te različitim drugim lokacijama. Osnovna razlika između Suzuki Alstare extreme recinga i Superbikea je u tome što je on arkada, dok je EA Sportsov uradak simulacija. To se, između ostalog, odnosi i na podlogu kojom vozite. Naime, bilo da jurite po snijegu i ledu, asfaltu ili pijesku, učinak odnosno brzina



Prilagoditi si motocikl prije početka utrke ne bi trebao biti zahtijevan posao



U tunelu ne možete izletjeti sa staze, ali zato možete poljubiti zid



Što je danas lijep i sunčan dan. Baš za vožnju...

SPLIT-SCREEN, VJEROVALI ILI NE

Ovo je nešto što se posljednjih godina ne viđa često. Dobri stari *split-screen*, i to još s opcijom igranja dvojice igrača na istoj tipkovnici. Ako vas protivnik pobjeđuje, uvijek ga možete maznuti laktom u rebra. Jačina tog udarca bit će usko povezana s ponašanjem njegovog motocikla na stazi. Kad već nema multiplayera...



▲ Pola tebi, pola meni



Postane li vam pretoplo, uvijek se možete rashladiti

i uvjeti vožnje bit će isti. To je jedna od osnovnih, ako ne i najveća boljka ove igre. Stoga, ako želite realističnu (ali i zahtjevnu) motociklističku jurnjavu, posegnut ćete za toliko spominjanim konkurentnim naslovom EA Sportsa. Ali ako preferirate jednostavniju i ležerniju, nikako ne i sporiju, vožnju, bez velikog znanja o motorima i brojnih namještanja za svaku stazu, Suzuki vas neće razočarati.

NA TERENU

Možete odabrati jednog od triju vozača Suzuki Alstare momčadi i voziti pojedinačnu utrku ili krenuti u natjecanje. Izaberete li potonje, ovisno o rezultatima, otvarat će vam se nove staze. Na početku su vam ponuđene samo tri. Prije utrke možete podesiti i svoj motocikl (prilagoditi snagu motora, kočnice i osjetljivost upravljača), što se neće previše odraziti na samu vožnju, ali eto, stavljeno je da tkogod ne bi rekao da nije. Upravljanje vašom dvokotačnom zvijeri vrlo je jednostavno i neće predstavljati nikakav problem čak ni neiskusnim vozačima. Osim klasičnih tipki, tu je i tzv. turbopogon koji rezultira laganim podizanjem motocikla na stražnji kotač, nakon čega slijedi nezaustavljivi juriš prema prvom mjestu ili prvom stupu. Ako vam se "dogodi stup" ili nešto slično, vidjet ćete kako vaš čovječuljak nekontrolirano leti zrakom nakon čega slijedi bolno prizemljenje.

Ova je igra namijenjena onim ljubiteljima motociklističkih utrka kojima je Superbike previše težak i zahtjevan te onima koji ne pate od vjernog prikazivanja stvarnosti i ne pale se na službene licence velikih natjecanja. Ako ste jedan od njih, navalite! ◀

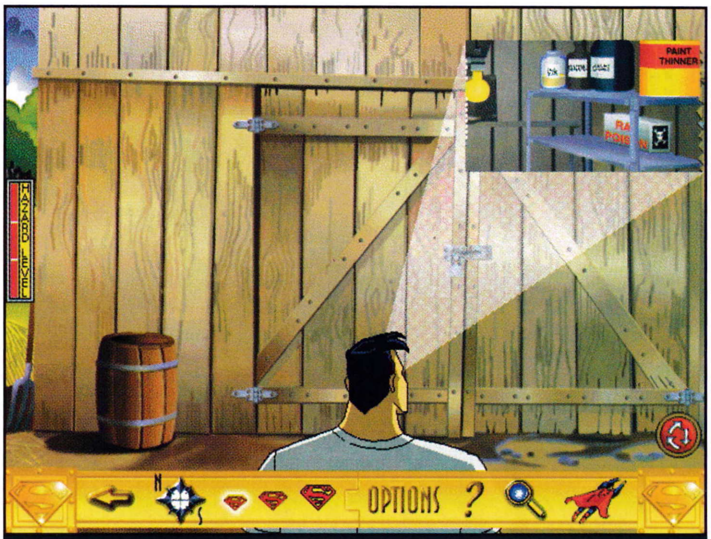
OCJENA

Pošto sam uzeo Superbike 2000 kao igru za usporedbu, u odnosu na njegovih 96%, ovo bi bila realna ocjena

83%

Up, up and away
SUPERMAN ACTIVITY CENTER

To zapravo i nije prava igra, nego kombinacija igre i edukacijskog softvera namijenjena djeci između pet i deset godina



Uvijek sam se pitao upotrebljava li Superman X-ray vision možda i u neke druge svrhe

PIŠE **Tibor Hitri**

INFO

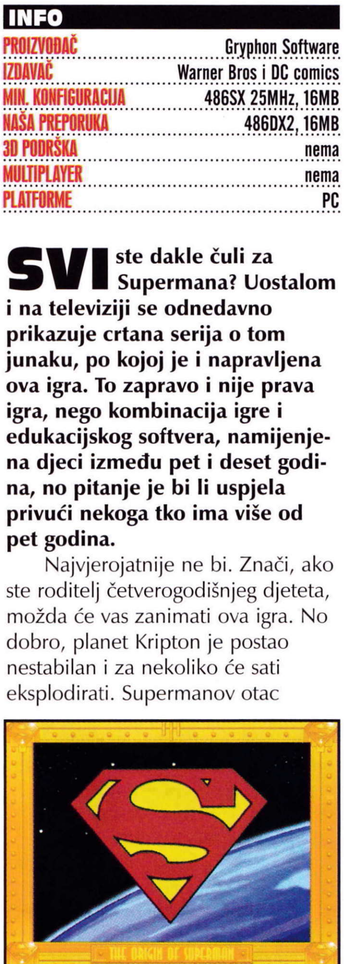
PROIZVOĐAČ	Gryphon Software
IZDAVAČ	Warner Bros i DC comics
MIN. KONFIGURACIJA	486SX 25MHz, 16MB
NAŠA PREPORUKA	486DX2, 16MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

SVI ste dakle čuli za Supermana? Uostalom i na televiziji se odnedavno prikazuje crtana serija o tom junaku, po kojoj je i napravljena ova igra. To zapravo i nije prava igra, nego kombinacija igre i edukacijskog softvera, namijenjena djeci između pet i deset godina, no pitanje je bi li uspjela privući nekoga tko ima više od pet godina.

Najvjerojatnije ne bi. Znači, ako ste roditelj četverogodišnjeg djeteta, možda će vas zanimati ova igra. No dobro, planet Kripton je postao nestabilan i za nekoliko će sati eksplodirati. Supermanov otac odlučuje spasiti svog sina te ga stavlja u raketu i šalje na Zemlju. Ondje ga pronađe jedan bračni par i uzima sebi. Clark (kako se na Zemlji zove) poprima nadljudske osobine i počinje se boriti protiv zla, tj. postaje Superman. To je priča, a kako je to u igri izvedeno da bi se i najmlađi mogli nesmetano zabavljati ?

Pa, cijela igra je zapravo kombinacija različitih puzzleova, misaonih slagalica i logičkih labirinata. Na početku možete odabrati akcijski mod koji vam omogućuje biranje bilo kojeg dijela priče i igranje baš neke određene slagalice. Također možete odabradi Story mod u kojem sve počinje na Kriptonu, a vi morate rješavati slagalice da bi priča napredovala. Tako primjerice morate gledati kroza zid kuće i uklanjati opasnosti kao što su neugašeni štednjaci i skateboard na stubama. Sve je to dodatno začinjeno bojankama i popratnim animacijama iz crtića.

Sve u svemu, bit će isto kupite li djetetu bojanku i časopis sa slagalicama ili ovu igru, jedino što je igra znatno skuplja. No, ako vaše dijete zna engleski (cijela je igra, naravno, na engleskom), uz ovaj će se proizvod mnogo duže zabavljati nego uz bojanku. ◀



Svi jako dobro znamo gdje i kako SuperSaga počinje

OCJENA

Zgodna igrica, ali uistinu samo za one najmlađe

45%

Trenedirigiranje

EUROLEAGUE FOOTBALL

U posljednje nas je vrijeme zapljusnuo val nogometnih menadžera, stoga treba dobro razmisliti koji kupiti



Ovako to uglavnom izgleda...

PIŠE **Tibor Hitri**

INFO

PROIZVOĐAČ	Dinamic
IZDAVAČ	Dinamic
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P233, 64MB
3D PODRŠKA	Nema
MULTIPLAYER	Nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00
Izvrstan menadžer, možda i najbolji

FOOTBALL MANAGER 2000
Također odličan menadžer

F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2000
Isto tako...

SVI znamo što je to nogometni menadžer. Možda neki misle da su to vrlo dosadne igre, ali sudeći po količini naslova izašlih u posljednje vrijeme, takvi su u manjini. Ovaj je žanr igara potencijalno opasan jer je vrlo zarazan i jednom kad se udubite u igru teško se od nje odlijepiti. Ljudi znaju provoditi noći i noći ispred monitora pokušavajući dovesti svoj klub do pobjede. Uostalom, nekima nogomet nije samo pitanje života ili smrti nego i više od toga (tome smo mogli svjedočiti i na nedavno završenom Europskom prvenstvu).

Ovaj bi se menadžer trebao razlikovati od svih ostalih po tome što ćemo moći kontrolirati igrače svojeg omiljenog kluba i na terenu. Igra nam također nudi i visok stupanj podesivosti svih sitnica, što znatno poboljšava kvalitetu same igre jer ćemo je moći uistinu maksimalno prilagoditi sebi. Sučelje je napravljeno dosta intuitivno i prilično jednostavno za snalaženje, a opet, prepuno je najrazličitijih opcija kojima možemo što bolje namjestiti sve što želimo u momčadi prije utakmice. Igra nudi tri načina igranja. Prvi, glavni i najopširniji je, naravno, euromenadžer, s pravim statistikama i klubovima. Drugi je virtualno natjecanje koje možemo sami osmisliti. Treći je kviz.

KVIZ

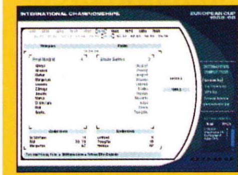
Kviz je vrlo opširan i detaljan te sadrži, dakako, samo pitanja iz nogometne tematike. Napravljen je vrlo zanimljivo: gledate dvije statične momčadi na nogometnom terenu odozgo i kad hoćete dodati loptu nekom od svojih igrača, morate točno odgovoriti na pitanje. Ne odgovorite li točno, prelazite u fazu obrane i točnim odgovorom pokušavate protivniku oduzeti loptu. Ne uspijete li, primit ćete gol. Pitanja se neće početi tako brzo ponavljati jer ih je više od pet tisuća.

ONO GLAVNO

A sada nešto više o glavnom načinu igranja, tj. euromenadžeru. Prvo što morate učiniti je namjestiti težinu igre, odlučiti hoćete li igrati prijateljske susrete i koliko ćete duboko kao trener zadirati u klub (sportski direktor i slične funkcije koje možete obavljati kao trener). Igra nudi natjecanja pet europskih zemalja – ondje gdje su ona najspektakularnija i najbogatija. To su Engleska, Njemačka, Italija, Španjolska i Francuska. Detaljno su obrađena natjecanja za svaku od njih, tako primjerice postoje sve četiri engleske lige. Kad je sve to namješteno, možete prijeći na razmatranje pristiglih vam ponuda. Kreće se, naravno, iz posljednje lige jer ste još uvijek mlad i nepoznat trener. Prihvativši neku ponudu, sudjelovat ćete u različitim izvlačenjima za kup natjecanja i raspored utakmica u prvenstvu. Nakon toga je, kao i svakoj igri ovog žanra, sve na vama. Morate detaljno razraditi taktiku za iduću utakmicu ovisno o protivniku, trenirati igrače, paziti na ozlijede, možda kupiti pojačanje. Nakon svega toga morate još odabrati koga ćete staviti među prvih jedanaest. Kad je i to iza vas, utakmica može početi. Tada kao trener ne možete više mnogo napraviti, ali zato igra nudi novu mogućnost - tijekom igre moći ćete kontrolirati igrače na terenu. Nemojte misliti da će to biti onako detaljno kao u Fifi, ovo je ipak nogometni menadžer. Ako ostanete bez igrača (crveni karton), morat ćete, naravno, promijeniti taktiku

GOMILE I GOMILE INFORMACIJA

Programeri su nam ponudili obilje informacija pa doista možemo pogledati sve što želimo. Od informacija o svakom pojedinom stadionu do informacija o svim igračima. Možemo također pogledati cijelu povijest europskih natjecanja sa svim rezultatima, gdje je igrana koja utakmica, koliko je bila posjećena...



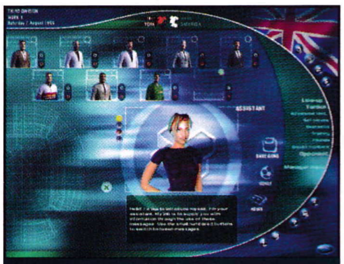
▲ Prvo izdanje Lige prvaka



▲ Evo i nas u Kupu Uefa 1997



▲ Podaci o stadionima



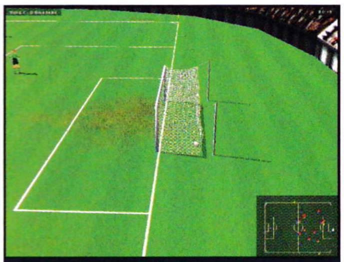
Vaš asistent



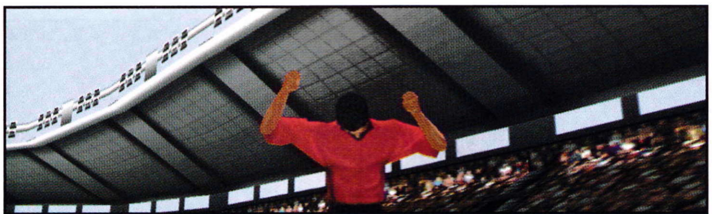
Kontrola igre



Kick off



GOOOOL



K vragu!

"Lopta je okrugla" - stara kineska -

da ne biste izgubili, a ako se to dogodi vašem protivniku, morate također mijenjati taktiku da biste to iskoristili. Što se tiče virtualnog natjecanja, ono također može biti itekako zanimljivo, pogotovo za one kojima se ne da zezati s trećim i četvrtim ligama. Ondje sami odabirete klubove koji će se natjecati i, što je još bolje, možete ih sami stvoriti od već postojećih igrača. Dakle, ponuđena vam je mogućnost da načinite svoj dream team i vidite može li takav klub kvalitetno igrati. Igrači su vrlo detaljno razrađeni, sa svim pripadajućim osobinama, a kao temelj je uzeta prošla nogometna sezona. Animacije lica su dosta dobre, AI je vrlo detaljan tako da se neće svi nogometaši isto ponašati u istoj situaciji (neki su temperamentniji...) Igra nam također nudi virtualnog pomoćnika koji će nam pokušati olakšati igru. Njega možete konzumirati u količinama koje sami na početku odredite, pa čak i isključiti ako ne volite da vas stalno netko gnjavi.

Recimo nešto i o tehničkom dijelu igre, tj. kako je sve to spojeno zajedno i kako izgleda. Krenimo od grafike. U samim izbornicima ona baš i ne dolazi do izražaja, ali su barem opcije lako vidljive i samo sučelje ne umara oči. U igri grafika i detaljnost, naravno, zaostaju za Fifom, no sve to nije odbojno, a i podržane su dosta visoke rezolucije u 32 bita. Dakle, grafika je sasvim pristojna. AI je prilično dobar tako da ćete stvarno morati voditi računa s kim igrate jer se svi klubovi neće ponašati isto. Animacija je osrednja, pogotovo animacija lopte, zna biti dosta trzava, ali ponekad i vrlo glatka. Zvuk je prilično dobro izveden te pojačava cjelokupan ugođaj utakmice. Igra je zanimljiva i zabavna te bi vam trebala pružiti mnogo ugodnih trenutaka. Doduše, ne koliko i *Championship manager,* koji je ipak mnogo bolji i izbrušeniji.

OCJENA

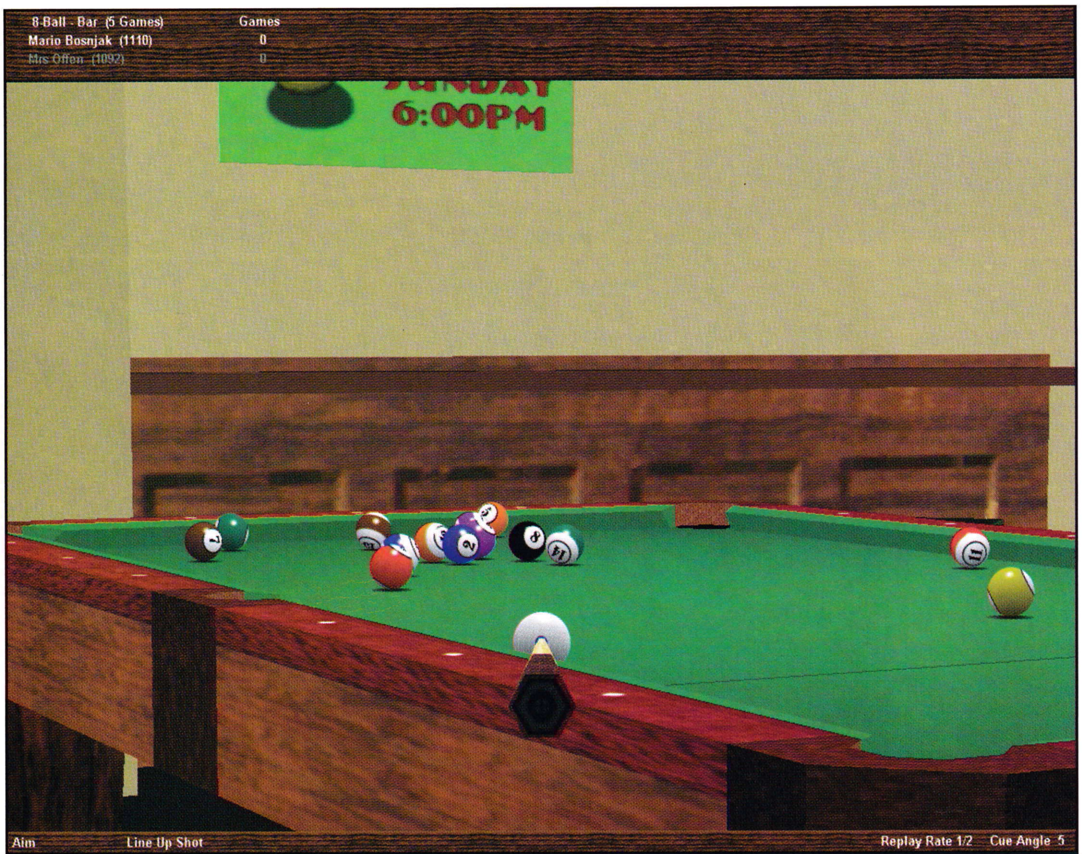
Zabavna i kvalitetna igra, ali postoje i bolje

83%

Mali korak naprijed

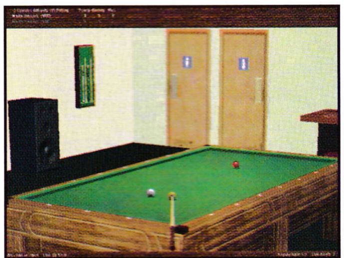
VIRTUAL POOL HALL

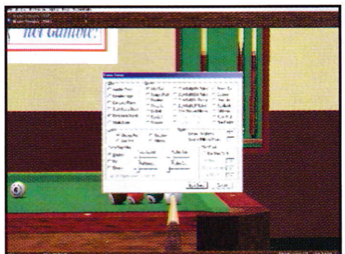
Vrijeme je da se prestanete sramotiti pred društvom igrajući bilijar u obližnjem kafiću. Interplay vam jamči povrat novca ako ne popravite svoje vještine



Ovaj je pogled vjerojatno najbolji za igru


Sve što vidite od protivnika je lebdeći štap


A gdje su rupe? Zaboravili su napraviti rupe na stolu!


Na početku igre možete odrediti značajke stola

PIŠE **Mario Bošnjak**

INFO

PROIZVOĐAČ	Celeris
IZDAVAČ	Interplay
MIN. KONFIGURACIJA	P90, 16 MB
NAŠA PREPORUKA	P166, 32 MB
3D PODRŠKA	Direct3D
MULTIPLAYER	LAN, modem, Internet, serial
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

VIRTUAL POOL 2
Ako imate ovu igru, ne treba vam Virtual Pool Hall.

JIMMY WHITE'S 2: CUEBALL
Još uvijek najbolji bilijar. Igra ima dotjerane prostorije sa stolovima s još nekoliko zanimljivih igara (pikado, dama i sl.).

EXPERT POOL
Jedan od rijetkih bilijara s modeliranim igračima.

IAKO će neki zlobnici reći kako je ovo još jedan pokušaj zgrtanja novca na staroj slavi, noviteta što ih igra donosi u odnosu na svog prethodnika ima dovoljno. Ne dovoljno da se igra nazove Virtual Pool 3, ali dovoljno za jednu "gold" inačicu. Ako već imate prethodnu, onda vam ova neće trebati. Kako je od izdavanja VP2 prošlo više od dvije godine, s osvježenom se inačicom vjerojatno ciljalo na novopečene vlasnike računala.

Virtual Pool 2 je već bio na glasu kao igra koja nudi najrealističniji fizikalni model i umjetnu iteligenciju. Kugle su se odbijale gotovo kao u stvarnom životu jer su u obzir bili uzeti mnogi faktori koji utječu na putanju sudarenih kugli, a računalni su se protivnici prilično razlikovali, svi su imali neki svoj stil igranja po kojem ste ih nakon nekog vremena mogli zapamtiti. Sve to možete naći i u ovoj igri, samo je sve još dorađeno i poboljšano. Makar je teško primijetiti osjetnije razlike u fizikalnom modelu, vjerujemo im na riječ kad kažu da su i ovdje utrošili mnogo vremena u dodavanje mnogih faktora, a sve s ciljem da ovaj virtualni bilijar približe stvarnome. Računalnih protivnika ima 128, od očajnih početnika do pravih profesionalaca. Svaki ima detaljno razrađenu "osobnost" o kojoj pojednostavljeno možete pročitati u njegovim značajkama. Početnici vole nabijati kugle punom snagom i rijetko se koriste nekim naprednijim tehnikama poput rotacije, odbijanja o rub, planiranja gdje bi bijela kugla mogla završiti i sl. Za razliku od njih, profesionalci s vrha ljestvice uzimaju u obzir sve to, kao i mnoge druge stvari za koje vjerojatno niste ni čuli. Njih je užitak gledati, a dosta toga možete i naučiti, no ne nadajte se da će te ih pobijediti, čak ni slučajno.

VIDEOINSTRUKTOR

Još je u prošloj inačici Interplay uveo zanimljiv način privlačenja kupaca. Dao je jamstvo da možete vratiti igru ako kroz neko određeno vrijeme ne primijetite osjetno poboljšanje u igranju pravog bilijara (ne virtualnog), a oni će vama vratiti puni iznos koji ste za nju izdvojili. Dakako, trebate kupiti originalnu igru. Pirat vam neće vratiti novce ni ako vam je CD koji ste dobili izgreban i neuporabljiv za igranje. Razlog za ovako hrabru izjavu je postojanje dvojice videoinstruktora u igri, profesionalnog igrača bilijara Mikea Sigela i "Machine Guna" Loua Butera. Mike će vam pomoći kod osnovnih udaraca. Pokazat će kako planirati gdje će završiti bijela kugla, kako izvesti neke specijalne udarce i kako razraditi strategiju. Nakon toga slijedi i nekoliko trik udaraca (npr. kako ubaciti šest kugli jednim udarcem) kojima možete impresionirati svoje prijatelje kad odete idući put na bilijar. Nakon

svakog videa, udarac možete iskušati i sami s već posloženim kuglama na stolu. Drugi instruktor pokazuje samo trik udarce. Inače, ako niste znali, postoji natjecanje samo u trik udarcima, gdje žiri ocjenjuje njihovu maštovitost i težinu. Ali, to je vjerojatno izvan dosega prosječnog igrača virtualnog bilijara, a pravi profesionalci i ne igraju takav bilijar.

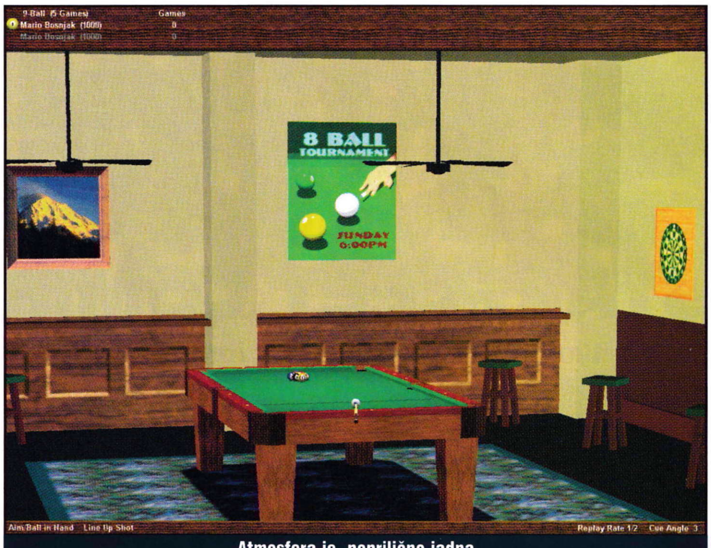
Samo igranje bilijara nije se mijenjalo pa ćete, kao i prije, pokretom miša odrediti pravac, pritisnuti tipku S i zamahnuti mišem da odredite jačinu udarca. Prije toga možete namjestiti u koji dio bijele kugle želite udariti i nagib štapa, a da biste bolje procijenili udarac, možete mijenjati različite poglede. I to je to! Zamahnete štapom i udarite! Ovo je ujedno i najveća mana tog načina udaranja jer je teško procijeniti koliko treba zamahnuti, tj. kojom brzinom i na koji način pomaknuti miša, no to je problem svih bilijara na računalu. Jedina alternativa je namjestiti jačinu na ljestvici sa strane te pritisnuti gumb da se udarac izvede, no to je i daleko manje realistično. Neke se stvari ipak ne mogu potpuno prenijeti iz stvarnog života u virtualni svijet. Barem zasad ...

Ionako velik broj tipova igre, sada se povećao još za devet. Tako ovdje možete odigrati i neke standardne igre koje nisu bile prije uključene: Snooker, 3 i 1 Cushion Billiard, Basic Pocket Billiard, kao i neke posebne poput Honolulu, Cribbage ili Bowlliard (mješanac kuglanja i bilijara). Za svaki tip igranja, stari i novi, postoje i lijepo napisane upute da ne biste bezveze udarali kugle i pitali se zašto ne dobivate bodove, a ubacili ste kuglu u rupu. Za te nove igre napravljeni su i novi stolovi: veliki za Snooker, bez rupa za Billiard i barski, malo manjih dimenzija. Kao i kugle, dobro su napravljeni, ali kad bacimo pogled izvan stola, dolazimo do najveće mane ove igre. Prostorije u kojima su stolovi smješteni izgledaju očajno! Kad se samo sjetim onih detaljno napravljenih u igri Jimmy White's 2, dođe mi da još smanjim konačnu ocjenu. Isto tako, mogli su se potruditi i napraviti neke modele protivnika, a ne da se natječemo protiv lebdećih štapova. Sve su to čisto estetske zamjerke koje autorima ne izgledaju bitne, ali one ipak čine atmosferu igre. Ovoj igri upravo to nedostaje - atmosfera. No dobro, barem imaju što raditi za Virtual Pool 3.

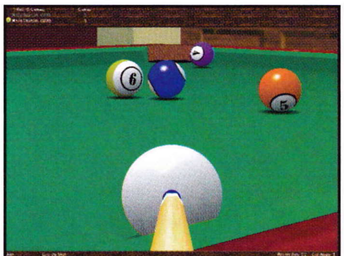
OCJENA

Vjerojatno najbolje napravljen fizikalni model i umjetna inteligencija, ali je grafika izvan stola vrlo loša

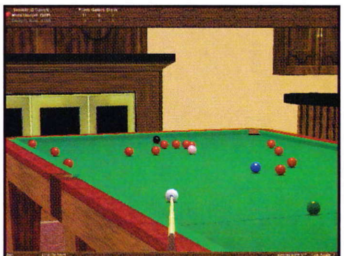
84%



Atmosfera je poprilično jadna



Ovo je maksimalni zoom. Ne preporučuje se za precizno ciljanje



Na velikom snooker stolu svaka se greška skupo plaća

Nakon ovog virtualnog bilijara mnogo ćete bolje igrati i onaj pravi

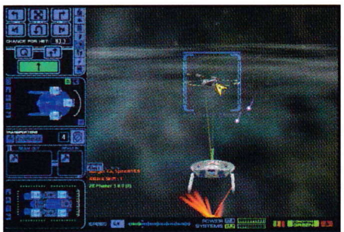
Jeste li pravi trekkie?

STAR TREK
STARFLEET COMMAND GOLD EDITION

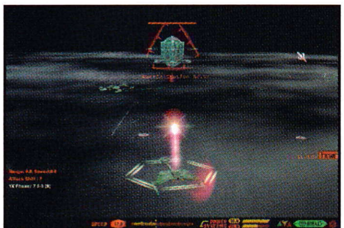
Ako netko od vas zna napamet imena svih dosad izašlih Star Trek igara, uključujući i sva reizdanja i gold izdanja, poklanjam mu... ovaj stroj na kojem radim



Aaaaaarrggh!!! ... mu njegovu klingonsku...


Naciljaj i pali (ako stignete uz gomilu opcija koje prije toga trebate podesiti)


O.K., vrijeme je za onaj manevar izbjegavanja izravnih pogodaka


Možete gledati i replay vlastite šore... khm...

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Interplay
IZDAVAČ	14 East
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII233, 64MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	D3D
MULTIPLAYER	TCP/IP, IPX, modem, serijal
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

STAR TREK: STARFLEET COMMAND
Prethodnik ovog gold editiona, star nešto više od godinu dana.

BILO KOJI PRIMJERAK IZ STAR TREK OPUSA
A to je poveća količina igara...

Resistace is futile. You will be assimilated. Unless... you buy this game...

Koliko da je god tržište preplavljeno igrama utemeljenim na Star Trek trakavici, čini se da ljudima još nije dosta. Osim milijuna novih naslova koji izlaze gotovo danomice, pojavljuje se i hrpa ovakvih primjeraka kao što su gold izdanja ili različita druga izdanja koja nisu zapravo ništa drugo nego samo malo poboljšani original.

Jednom davno, u galaksiji udaljenoj tisuće i tisuće svjetlosnih godina živjela su tri kozlića i sedam prašćića... cut, cut... ne, krivo... krenimo ispočetka... U, nazovimo to, bliskoj budućnosti jedan se federacijski brod malčice izgubio i zaglavio u Delta kvadrantu, jednom prilično udaljenom mjestašcu, barem ako se gleda na udaljenost do Zemlje. Netko je pretpostavio da bi se takva priča mogla dobro prodati različitim TV postajama, filmskim distributerima, a pošast nije zaobišla ni proizvođače i izdavače računalnih igara. Problem je bio jedino što su se oko dotičnih serija skupljali frikovi koji jednostavno moraju imati svaku epizodu na videokaseti, DVD–u i CD–ROM–u, a ostatak publikuma pogledao bi s vremena na vrijeme pokoju epizodu na TV-u ako bi baš našli u tom trenutku. Bilo je samo pitanje vremena kad će dogodovštine junaka s malih ekrana biti pretočene na widescreen filmsko platno i na naše male monitore, pa tako sada Star Trek naslove izbacujemo doslovce lopatama iz naših soba, a manufaktura se, čini se, tek zahuktala.

I AM WILLIAM SHATNER AND YOU ARE WATCHING RESCUE 911

Da ne filozofiramo previše, nekoliko konkretnih podataka: ova je igra samo proširenje prošlogodišnjeg izdanja Star Trek: Starfleet Commanda, što će reći dodano je nekoliko novih misija i sve je skupa (grafika) malo dotjerano i ušminkano. Znači, i dalje se možete igrati kapetana svemirskog broda koji mirno krstari Delta kvadrantom, barem prvu minutu igre, da bi onda naišao na zločeste aliene koji očito nemaju pametnijeg posla nego napadati jadne federacijske brodove koji se samo žele vratiti doma. Pozitivna stvar ove igre je što možete zaigrati i u ulozi kapetana broda bilo koje od tih rasa (Klingon Empire, United Federation of Planets, Romulan Star Empire, Hydran Kingdom, Gorn Confederation i Lyran Star Empire), za svaku je posebno dizajnirano cijelo sučelje, od izbornika do same igre, a o raznolikosti brodova da i ne govorim. A ako niste znali, izvorno se ova igra ne temelji doslovce na Star Trek seriji ili filmovima, nego na Starfleet Battles board igri. No što možemo očekivati od ove igre? Pa, iskreno, ništa revolucionarno novo: neznatno poboljšanu grafiku, nove mislije (dobro, sad ih je uistinu gomila) i to je zapravo sve. Ako ste fan svemirskih simulacija – strategija – pucačina, vjerojatno ste igrali i original pa kad se dočepate ove gold inačice, vjerojatno ćete se sjetiti mog savjeta da radije pričekate Starfleet Command 2 koji će izaći krajem ove ili početkom iduće godine.

Ako ste jedan od onih *trekkija* koji jednostano mora imati, gledati, igrati i na posljetku kupiti (čarobna riječ, je l da?) sve, ali apsolutno sve što ima veze sa Star (D)Trekom pa tako i ovu igru, nemojte se uvrijediti, ali... *get a life, dude*... *Disklejmer*: nisam mrzitelj Star Trekova, ali ni u čemu ne treba pretjerivati.

OCJENA

Strpite se dok ne izađe dvojka

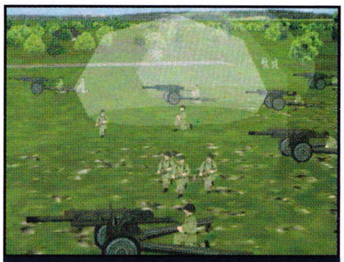
65%

Igre u normandiji
COMBAT MISSION BEYOND OVERLORD

Iako turn based strategije pomalo izumiru, Combat Mission je vrijedan pokušaj koji zorno pokazuje da one još uvijek imaju svojih čari



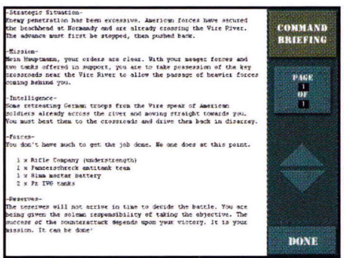
Animirana sekvenca se pojavljuje između svakog poteza, i daje atmosferičnost igri


Malo razočaravajuće scene iz uvoda...



Uvodni izbornik najbolje dočarava grafičku "raskoš" Combat Missiona


Na početku svake bitke možete rasporediti svoje snage tako da dobijete maksimum iz svojih jedinica



Brifinzi su isključivo tekstualni

PIŠE **Karlo Kolar**

INFO

PROIZVOĐAČ	Big Time Software
IZDAVAČ	Big Time Software
MIN. KONFIGURACIJA	P166MMX, 32 MB, 3D kartica
NAŠA PREPORUKA	PII 300, 64 MB, 3D kartica
3D PODRŠKA	D3D
MULTIPLAYER	Hot seat, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ALPHA CENTAURI
Pravi izbor za sve one koji vole kompleksne turn based strateške simulacije.

CLOSE COMBAT 4
Jedna od najboljih strategija u realnom vremenu, nudi velik izbor jedinica i odličan AI.

RISK II
Ako vam nije do mozganja nego želite samo na brzinu odigrati nešto što ima okus strategije, Risk II je igra za vas.

COMBAT Mission: Beyond Overlord je igra nepoznate programerske družine Big Time Software. Smiješta vas u Normandiju u vrijeme savezničkog iskrcavanja, nudi velik broj misija i odlikuje se solidnim zvukom te pomalo zastarjelom grafikom. Unatoč tome, strateški je element igre vrlo dobro napravljen.

solidno napravljena strategija ali propust poput loše perspektive i loše grafike umanjuju joj ocjenu

Prvo što ćete uočiti bit će zastarjela grafika koja će vrlo vjerojatno odvratiti barem pola dobronamjernih igrača. Nije ona toliko loša, ali dok igrate igru imate osjećaj da sjedite pred Pentiumom 75 i 14-inčnim monitorom. Igra je grafički na razini igara od prije dvije godine pa ako i koristi poligone za prikaz grafike, tih poligona je toliko malo da ih se može izbrojati. Zvuk je sasvim solidan za jednu strategiju, sva oružja imaju svoj jedinstveni zvuk, a u ubačeno je još i nekoliko atmosferičnih (zvuk gorenja tenka) kako bi ugađaj u igri bio ljepši.

ŽIVOT IZ PERSPEKTIVE

Ako vas ne zasmeta retrogradnost grafike i zvuka, Combat Mission će vam ponuditi vrlo mnogo. Igra ima *scenario editor* i golem broj misija u kojima možete igrati bilo s kojom stranom. Na moje veliko iznenađenje, umjetna inteligencija protivnika i vaših jedinica je vrlo dobra, tako da će vaše jedinice, ako im se pruži prilika, zapucati na neprijatelja i bez vaše zapovjedi, dok neprijatelj vrlo dobro koristi raslinje i druge objekte po bojištu kako bi se skrio i maskirao. *Turn based* sustav je napravljen vrlo originalno. Naime, nakon što izdate zapovjedi, gledate filmić onoga što se odigralo na bojištu. No, sve kvari užasna perspektiva koja vam onemogućava dobar pregled bojišta, pa je katkad nemoguće adekvatno odgovoriti na neprijateljski manevar. Naime, iako možete uvećati kartu, gledati je pod drugim kutem, rotirati i slično, nijedan vam pogled ne daje preglednost cijelog bojišta, niti omogućava dobru kontrolu. Najveći je problem što, igrajući iz ptičje perspektive, gotovo i ne vidite svoje jedinice, a ako sve povećate, vaše jedinice postaju lijepo uočljive, ali više niste u mogućnosti pratiti događaje duž cijele bojišnice.

Combat Mission: Beyond Overlord je solidno napravljena strategija, ali propusti poput vrlo loše perspektive i, za današnje prilike, loše grafike bacaju je na dno ponude strateških igara. Unatoč tome, ona nudi i nekoliko vrlo ugodnih iznenađenja. Odlična umjetna inteligencija protivnika i originalan sustav *turn based* borbe zaintrigirat će i najzagriženije stratege. ◀

OCJENA

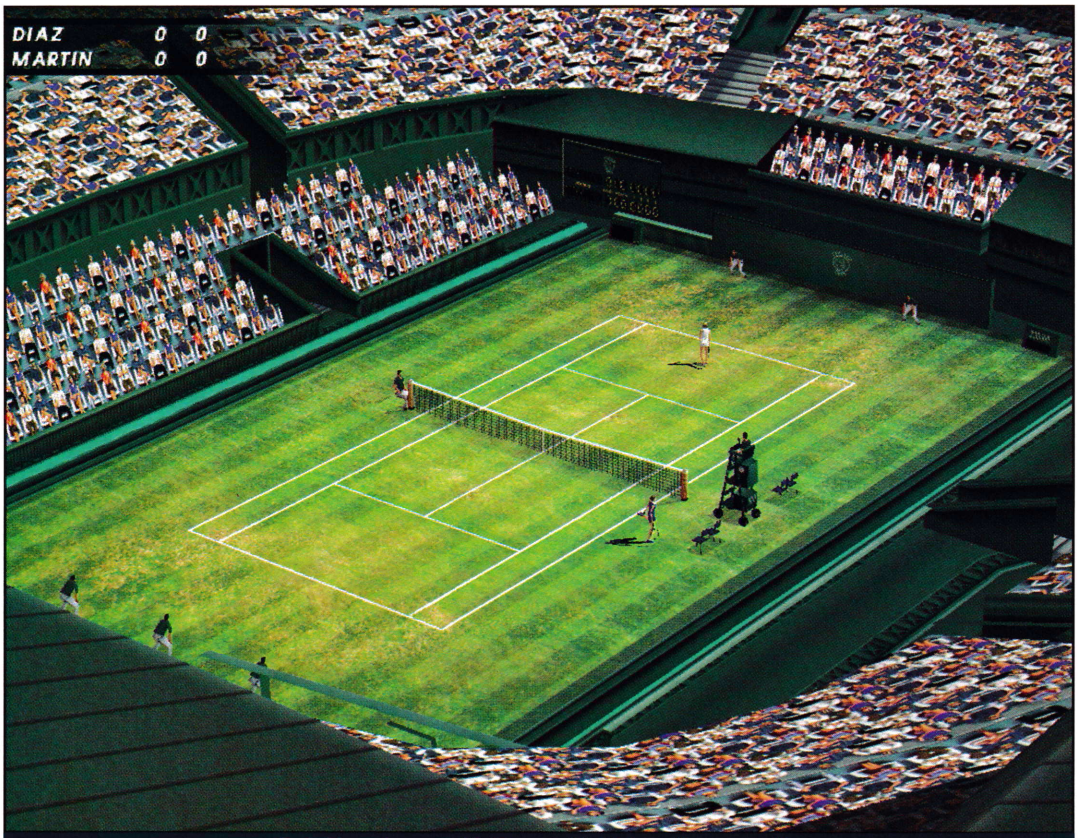
Da igra nudi barem malo bolju i pregledniju perspektivu, ocjena bi sigurno bila veća za 20-ak posto

50%

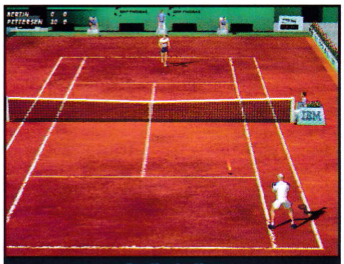
Quiet please!

ROLLAND GARROS 2000

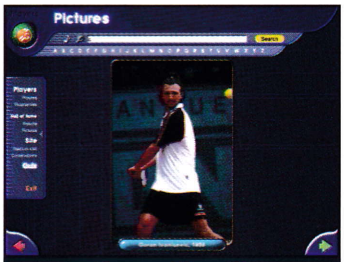
Jedan od najpopularnijih sportova današnjice nikad nije vjerno prezentiran u računalnoj inačici. Je li i ovaj put tako?



Pogled iz zraka na središnji teren u Wimbledonu, lijepo, nema što



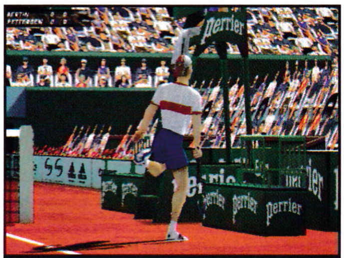
Dođi, dođi...



Zec u enciklopediji



Odabir terena



Zagrijavanje prije velikog meča

PIŠE **Ivan Kovačević**

Bijeli sport na najvišoj razini

INFO	
PROIZVOĐAČ	Cryo interactive
IZDAVAČ	Carapace
MIN. KONFIGURACIJA	P233, 32 MB, SVGA
NAŠA PREPORUKA	PII 450, 64 MB, Voodo 2
3D PODRŠKA	Voodo, Riva TNT, 3D glide
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

ROLLAND GARROS 1999
Prošlogodišnja inačica nešto je lošija od milenijske izvedbe, ali je također bila vrlo zapažena

Roland Garros jedina je teniska franšiza koja nam ove godine dolazi u svom najnaprednijem izdanju. Bez obzira na to što je turnir čije ime nosi igra iza nas, Rolland Garros 2000 sadrži i preostala 3 najveća teniska turnira pod nešto drugačijim imenima (što će reći da nije bilo novca za licencu).

Nakon neizostavne uvodne animacije doći ćete do vrlo jednostavnog i preglednog izbornika. U opcijama vam se pruža mogućnost odabira rezolucije - najveća je čak 1152x864, što uz upotrebu 3D-a izgleda vrlo dobro. U svakom slučaju, glavni adut ove igre, što ćete i sami brzo uvidjeti, je grafika. Naravno, sve to ne može se uspoređivati s vizualnom prezentacijom jednog EA Sportsa, ali je za svaku pohvalu.

Možete birati između 8 igrača i isto toliko igračica, a svatko od njih ima sedam različitih obilježja. To su snaga servisa, forehand, backhand, volej, smash, brzina i tzv. recovery. Njihova imena su izmišljena, što znači da ćemo se morati još malo strpiti dok svjetlo dana ne ugleda prvi tenis s ATP licencom. EA Sports, čujete li me! Odabravši igrača, izabirete mu i jedan od četiriju modela Head i Willson reketa koji se razlikuju po jačini udarca i mogućnošću kontroliranja loptice. Nakon što ste sve to odabrali, počinje vaš trening ili meč u kojem imate mogućnost odabira između 2 pogleda iza igrača i jedne fiksne kamere. Osim kretanja pomoću strelica, lopticu udarate dvjema tipkama (beckhand i forehand), a jačina udarca ovisi o dužini pritiska na njih. Serviranje je vrlo jednostavno pa ćete se već nakon nekoliko pokušaja toliko usavršiti da će dvostruke servis greške postati prava rijetkost.

Ova igra zadovoljit će apetite istinskih ljubitelja tenisa jer trenutačno bolja i ne postoji (ne morate dalje tražiti). To naravno ne znači da je ovo igra za vrhove top-ljestvica, ali joj se ne može osporiti da ima svojih aduta. Ima dobru grafiku i visoku rezoluciju, no kretnje igrača su pomalo robotske i neraznolike. Zvučni efekti su vrlo dobri tako da ćete čuti komentare glavnog suca i reakcije publike. Postoji i mala enciklopedija koja sadrži mnoštvo slika i podataka o igračima i turnirima, kao i kviz u kojem možete provjeriti svoje znanje o tenisu. Nikako ne mogu prežaliti što svi ti igrači nisu uključeni u igru, što bi Rolland Garrosu 2000 priskrbilo znatno višu ocjenu.

OCJENA

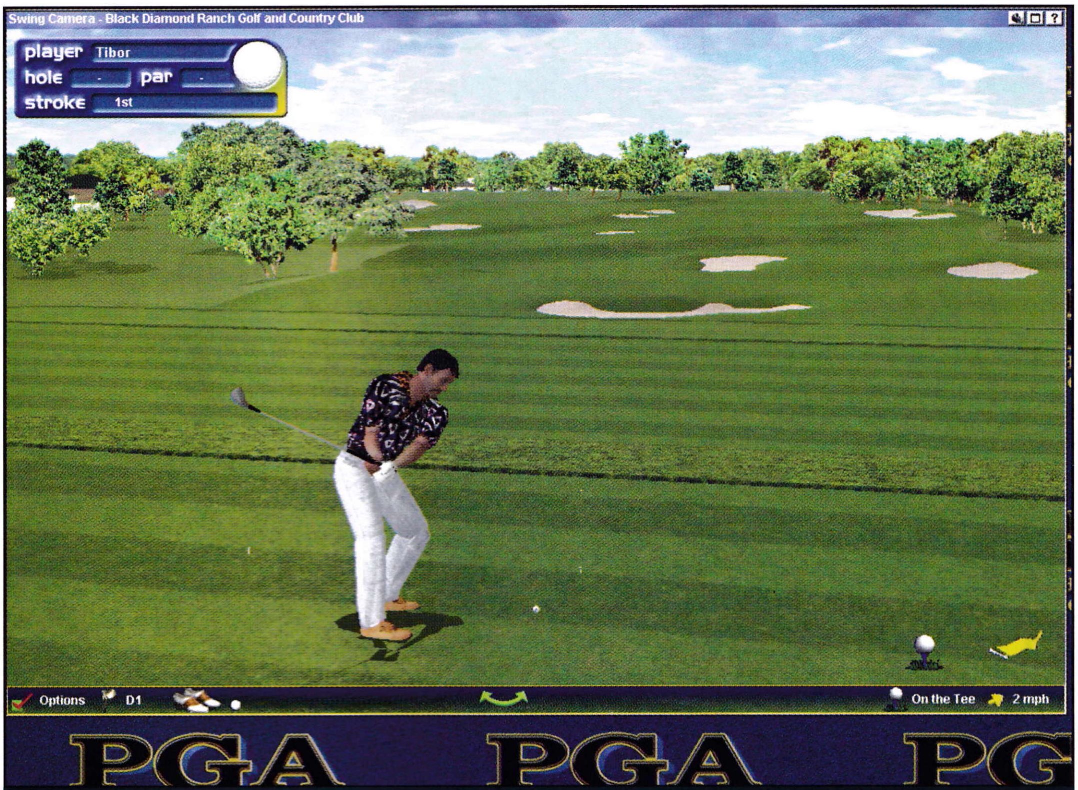
Prosječna igra koja postaje više od toga zbog gotovo nikakve konkurencije

70%

Prostranstvima golfa

PGA CHAMPIONSHIP GOLF 2000

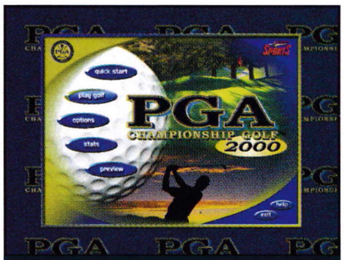
Simulacije golfa su tražena vrsta igara...



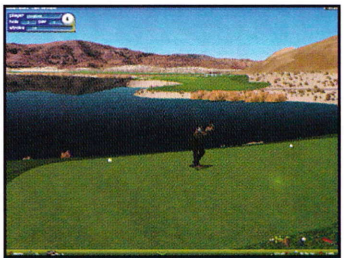
I`m the king of the dance floor



Ovdje kreirate igrača



Mogućnosti...



Samo da ne pogodim drveće...



Predivno...

PIŠE **Tibor Hitri**

INFO

PROIZVOĐAČ	Headgate Studios
IZDAVAČ	Sierra Sports
MIN. KONFIGURACIJA	P166, 64 MB
NAŠA PREPORUKA	P233, 64 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	LAN, Internet, *single screen* udvoje
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

TIGER WOODS PGA TOUR 2000
Izvrstan EA Sportsov golf

LINKS LS 2000
Također vrlo dobar golf

IZ Sierre nam stiže još jedna, treća po redu. Ako se sjećate, oni su imali franšizu sportskih igara pod imenom Front Page Sports, pod čijim je okriljem izašao popriličan broj nogometnih, bejzbol i golf simulacija. Sve su to bile vrlo zapažene igre, posebne po tome što su vrlo realno dočaravale spomenute sportove. Pogledajmo ima li PGA Championship golf 2000 kakvih poboljšanja u odnosu na prošlogodišnju inačicu.

Simpatična i zabavna igra

Igru su napravili dečki iz Headgate Studiosa, jedni od rijetkih programera koji intenzivno surađuju s potrošačima. Oni su, naime, putem Interneta ili obične pošte mogli tijekom cijele prošle godine govoriti o nedostacima PGA Golfa 99, što bi mijenjali i što im najviše smeta. Headgate Studios su to uzeli u obzir i prihvatili svaki smisleni prijedlog. Ljudi su se, primjerice, žalili na lošu izvedbu *multiplayera* preko Interneta, na nedostatak ljevorukih igrača itd. i sve su te stvari popravljene ili dodane. Tako su se i potrošači uključili u stvaranje igre koju će kupiti i svi su sretni i zadovoljni, a konačni proizvod je kvalitetniji.

TRUESWING

Kad dođete do glavnog izbornika, moći ćete namjestiti mnogo toga. Primjerice, količinu zvučnih efekata, želite li ili ne TV komentatora, veličinu loptice i terena, pravila igre i sl. Klikom na Play Golf otvara vam se mogućnost kreiranja igrača, igre i terena. Editor terena je prilično dobro napravljen, a čini se i dobro prihvaćen sudeći po količini terena koje možete *downloadati* s neta (možete koristiti i sve terene iz prošle inačice). No, ako vam se to ne da, odaberite neki od već napravljenih (ponuđeni su vam neki autentični tereni na kojima se igra PGA tour, a neki su i izmišljeni). Potom pristupate kreiranju svog igrača, što može biti uistinu zabavno - možete napraviti igrača koji izgleda kao disko kralj osamdesetih ili kao svodnik, a možete napraviti i običnog igrača. Kad ste konačno sve namjestili, počinje igra. Odmah sam primijetio da je kontrola igrača drugačija negoli prije. Kontrolirate ga mišem. To se zove *trueswing*. Dakle, kad hoćete udariti lopticu, zamahnete mišem, što je vrlo realno i nevjerojatno pridonosi uvjerljivosti igre, a nije ni teško za svladati. Štoviše, mnogo je lakše nego dosadašnji troklik mišem u simulacijama golfa (iako je i to dostupno onima koji to preferiraju). Snaga udarca ne određuje se više vremenskim razmakom između dva pritiska na miša nego snagom zamaha mišem. I druge su igre pokušale ponuditi isti pristup, ali ni u jednoj to ne radi tako dobro kao u ovoj. Nadalje, i fizika loptice je napravljena uistinu odlično. Ona se ni u jednom trenutku ne ponaša kao kompjutorska loptica nego kao prava. Čim je udarite i ona krene, odmah ćete znati jeste li je udarili prejako ili preslabo zahvaljujući dobro napravljenoj fizici.

Da ne biste pomislili da je ovo najbolja simulacija golfa svih vremena, moram navesti nekoliko nedostataka. Prvi i najveći je grafika koja je u igri jednostavno zastarjela. Daleko od toga da je igra ružna i neprivlačna, ali bolja grafika je danas jednostavno standard. No, barem je igra igriva, što je bolje nego da je neigriva, a lijepe grafike. Komentatori su malo glupi komentirajući krive stvari i još nešto- nikako nemojte poslušati savjet pomoćnika jer će uvijek biti pogrešan. Zaključno, ovo je ipak izvrsna simulacija golfa koja će, nadam se, u idućoj inačici ukloniti sve nedostatke.

OCJENA

Uz nadu da će svi nedostaci u idućoj inačici biti uklonjeni, a igra dobiti mnogo veću ocjenu

80%

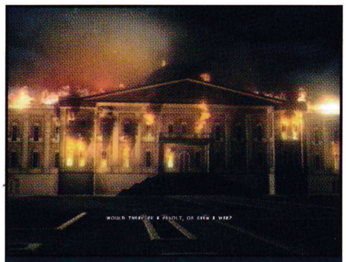
GROZNO!

ARCATERA

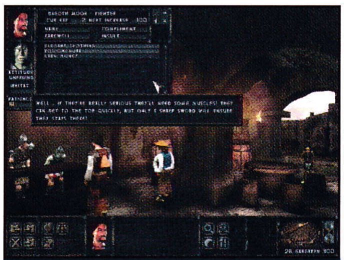
Ako želite zaigrati odličnu, intrigantu i maštovitu FRP-icu, onda nemojte ni slučajno posegnuti za ovom



Vaaaau, čarobnjak!


Ložim baklju, piroman sam ja


Zdravo, moje ime je Đorđe i muče me plinovi


U krčmi kod pijanog trolla


Sjećanja...

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Darksun
IZDAVAČ	Darksun
MIN. KONFIGURACIJA	P200, 32MB
NAŠA PREPORUKA	P2/266, 64MB
3D PODRŠKA	N/A
MULTIPLAYER	N/A
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

Sve što je imalo bolje od ovog sr***.

Ovakve bi igre jednostavno trebalo zabraniti zakonom!

Čini se da u posljednje vrijeme svaka budala, s viškom slobodnog vremena i novca, može napraviti i plasirati vlastitu igru. Pošto je dotična "budala", bolje reći cijela skupina istih, u pravilu nakupina neiskusnih i nadobudnih programera početnika, jasno je kakav se rezultat postiže razvojem takvih proizvoda. Takav je slučaj i s Arcaterom, kvazimističnom FRP-icom koja već na prvi pogled svojim brojnim i apstraktno-*opičenim* animacija budi sumnju u kvalitetu cijele igre!

JAO, MAJKO!

Jasno, osim što dolazi na tri CD-a i krcata je spomenutim animacijama, igra vrvi i od "atmosferične" glazbe čija je primarna funkcija kamuflaža ostalih bljezgarija koje su u ponudi. Sve će zapravo prilično pristojno početi, i to pri odabiru i kreaciji već tipičnih FRP likova (ratnik, lopov, druid, čarobnjak itd.). Jednostavnim dotjerivanjem njihovih atributa (po RND načelu), uz ugodne taktove nekog novog new age *beata,* načas ćete pomisliti da igra možda i neće biti loša! No, čim vas prvi put obasja ekran iz glavnog dijela ovog digitalnog siročeta, sve će vam odmah biti kristalno jasno. Naime, umjesto da se odvija u sada već za FRP-ice ustaljenom *top down*, izometrijskom ili pak "pogledu iz prvog lica", Arcatera se vrti poput Alone In The Dark serijala. Yep, statične pozadine kroz koje prolazite klikanjem miša na ponuđene putove na rubu ekrana... Sve bi bilo još kako-tako da su likovi izvedeni u tri dimenzije, ali ne - oni se sastoje od bijedno animiranih i još gore skaliranih *spriteova* (ne, nije riječ čak ni o *voxelima*). Ni maštovitost, a bogami ni ljepota grafičkog izričaja nije Arcaterina jača strana jer su, kao što lijepo vidite, sve slike u umjetničkom rangu kakvog nedarovitog brucoša s provincijalne likovne akademije. Začin jednoj grafici trebale su biti prerendirane animacije koje su, vjerujte, jedini koliko-toliko blistavi trenutak u cijeloj otužnoj pričici... Sučelje je također totalno ruinirano, sastoji se od trzave strelice miša, bijednog i jadnog te potpuno nelogičnog inventorija i ostalih neizostavnih, ali ovaj put gotovo karikiranih pripadaka koji krase jednu "normalnu" RPG igru. Valjda je najveća idiotarija manipulacija predmetima koja je izvedena toliko iritantno i nespretno - ikonice su toliko sitne da bi ih po ekranu trebalo tražiti povećalom. Ni na borbu ne vrijedi trošiti previše riječi iako sam, da budem iskren, od nje očekivao neku kvalitetu. Naime, sve do prvog *encountera* (u mojem slučaju s običnom domaćom svinjom!) živio sam u uvjerenju da će se pri ogledu snage konačno promijeniti perspektiva, moguće u kakvu taktici primjereniju varijantu. Ali *jokac brale*, sve se i dalje odvijalo u istom grafičkom ruhu - potrebno je tek idiotski klikati po oponentu i nadati se da ste nešto jači od njega da ne biste prerano postali gnojivo za tratinčice. O samoj fabuli koju sam, dakako, trebao spomenuti na početku reći ću samo to da je stupidna i izlizana kao uostalom i cijela igra. Ma dosta mi je, jednostavno zaboravite na sve ovo što ste pročitali i ako vam netko ikad kaže da je Arcatera dobra igra, slobodno ga pošaljite u materinu (može i tatinu). Ah da, da slučajno ne zaboravim, odlučite li se unatoč svom mojem odgovaranju ipak kupiti i instalirati ovo čudo, slobodno se pripremite za gubitak čitavih OSAM STOTINA megabajta harda, koliko dotična ljepota zauzima!

OCJENA

Gnjusno ostvarenje koje nije vrijedno vaše pozornosti

20%

Rasistima u slast!

VIETNAM: BLACK OPS

Želite proživjeti vijetnamski rat i "žutima" konačno pokazati moć američkog metka? Zaigrajte Black ops i zaliječite svoje frustracije!



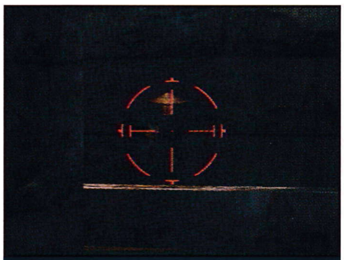
Scena sa samoga kraja gdje se trebate probiti do američkog helikoptera.



Litechove mogućnosti izlaze na vidjelo



Samo dio vašeg vrućeg arsenala!



Snajperom u vrat!

PIŠE **Krešimir Lauš**

INFO

PROIZVOĐAČ	Valusoft
IZDAVAČ	Rise software
MIN. KONFIGURACIJA	P2/266, 64Mb
NAŠA PREPORUKA	P3/500, 128Mb, 16Mb grafička
3D PODRŠKA	Direct 3D
MULTIPLAYER	Internet, modem, LAN
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

VIETNAM TOTAL CONVERSION
Jedina druga igra vijetnamske tematike koja radi u prastarom Duke Nukem engineu

Otmite Charliju kalašnjikov i ubijte ga sleđa dok vas ne gleda!

Jednostavno je nevjerojatno da se do danas još nitko nije sjetio napraviti poštenu 3D pucačinu o vijetnamskog ratu. Hvala Bogu, materijala za pretvaranje tog rata u dobru igru ima i previše, stoga mislim da je primarni razlog bježanja od te teme bio onaj političko-moralne naravi. No, čini se da se konačno pronašla skupina hrabrih "pionira" koji su imali dovoljno velika m* uhvatiti se u koštac s tom tematikom te nas obradovati s igrom o kojoj čitajte u redcima koji slijede.**

UBIJTE CHARLIJA!

Prije svega, *Vietnam: Black ops* nije visokobudžetski proizvod nego je više ekvivalent nezavisne američke filmske produkcije, i tu činjenicu treba stalno imati na umu. Iz svakog djelića ove igre vidi se da ju je radila skupina programera početnika kojima je očito jedini motiv za daljni rad bila neograničena količina entuzijazma! No dobro, dosta filozofije, prijeđimo na stvar.

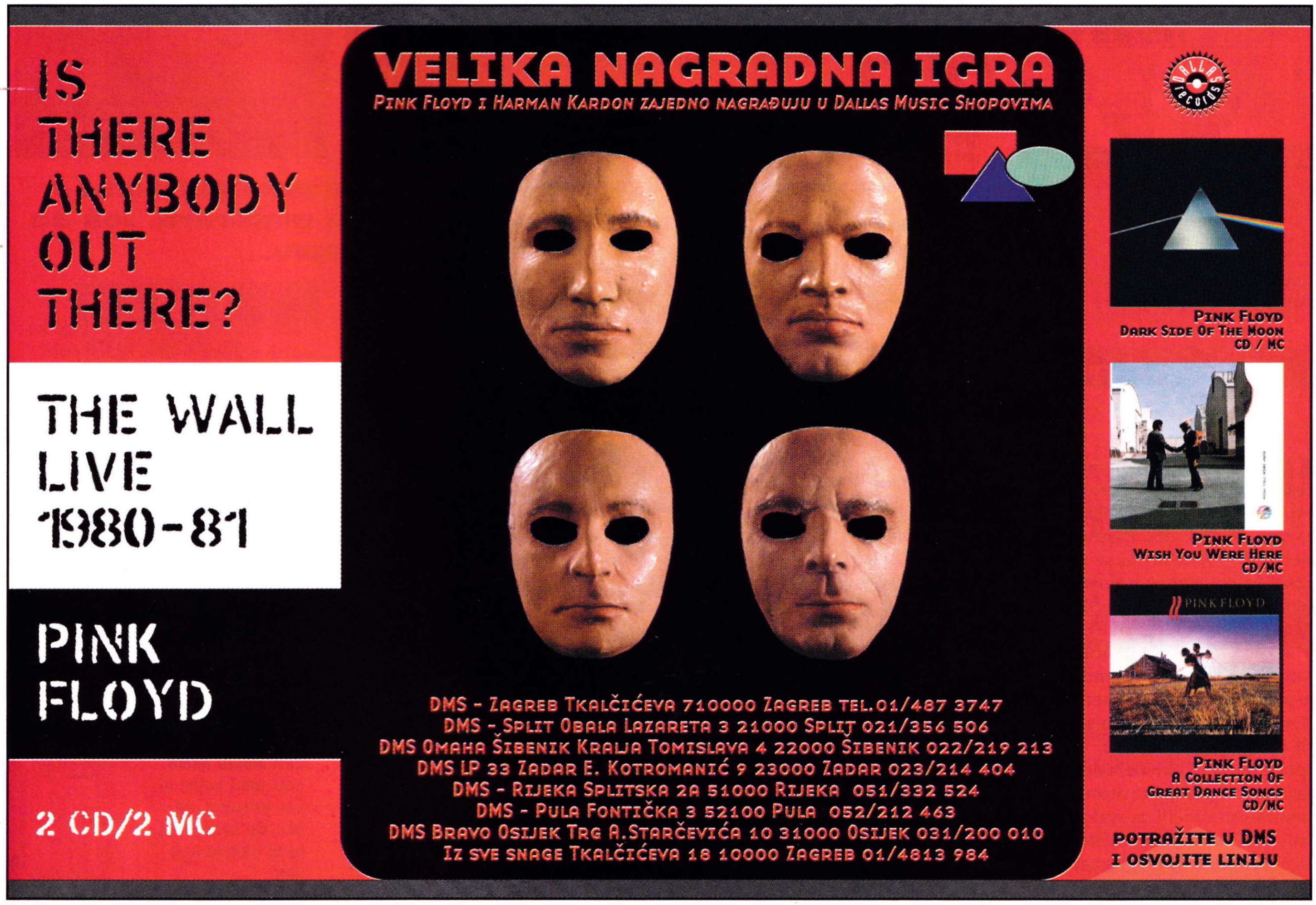
Vietnam: Black ops je čista 3D pucačina iz prvoga lica rađena u *Litechovom 2.0* grafičkom potjerivaču, što se zbog *level design* neiskustva, što zbog specifičnog kolorita, u prvi mah uopće ne vidi. Tek će u nekim kasnijim nivoima doći na vidjelo neke moćnije mogućnosti tog engina koje se ponajprije ogledaju u fenomenalnom dočaravanju veličina i prostornih udaljenosti. Uostalom, dokaz gorenavedenom možete pronaći i u slikama očekivanog *Legends of Might and Magica* koji samo što nije pokucao na naša vrata... Što se tiče priče, prilično je pravocrtna i jednostavna: kao pripadnik specijalnih postrojbi američke vojske poslani ste na tajni zadatak duboko u neprijateljsku pozadinu. No, "žuti" vas uskoro zarobljе i od tog vam je časa na pameti samo bijeg i ponovni susret s vašom jedinicom. Iz tako oskudne priče dosta se toga i izrodilo – probijajući se kroz neprijateljski teritorij, proći ćete kroz Vietkongovske tunele, guste džungle, ratom razorene gradove, mistične hramove pa čak i riječne brzake. Iako strukture koje ćete gledati tijekom igre nisu previše impresivne, mora se priznati da su dečki imali dobro oko za dubinske odnose i dizajn nivoa koji je, iako jednostavan, u nekim trenucima gotovo fascinantan. Nažalost, neprijatelje ne bismo mogli obilježiti tim epitetom jer ih ima samo nekoliko tipova (mitraljesci, bombaši, samoubojice), a ni inteligencija im nije na zavidnoj razini. Tupo stoje na jednom mjestu i još tuplje iščekuju vaš precizni pogodak?! Kad se konačno i pomaknu, to rade u priglupo predvidljivim rutama, tako da nakon svega možemo ustvrditi da se beštije ne ponašaju mnogo pametnije od onih iz legendarnog *Dooma* ili *Wolfenstaina*. No, njihovu tupost donekle će ublažiti gušt napucavanja i ubijanja jer su dostupna oružja (kalašnjikov, M16 itd.) prokleto "sočna" i uvjerljiva. Posebice je impresivan njihov zvuk koji je tako fino digitaliziran da će vam se ponekad činiti kako neki manijak praši iza vaše zgrade! Također se lijepo čuje vrištanje pogođenih Vijetnamaca i njihovo nerazumljivo brbljanje, pa vjerujem kako će igra poslužiti i za liječenje kompleksa brojnim antipacifistički orijentiranim Amerima. No, bez obzira na neke blistave trenutke (fantastičan zvuk, dobar dizajn nivoa i sl.), *Vietnam: Black ops* nikako nije impresivna igra. U prvom redu zbog toga što je užasno prekratka (svega nekoliko sati intenzivnog igranja i kraj), što pati od retardiranih neprijatelja i što jednostavno nudi premalo sadržaja da bismo je mogli proglasiti pravom igretinom. Bilo kako bilo, *Vietnam: Black ops* možemo promatrati kao *Commando* (sa C64, *remember?) dvijetisućite* i tek kao neobaveznu i vrlo prolaznu zabavu, a ne kao ozbiljan proizvod kojem ćemo posvetiti napor i vrijeme. Ipak, autorima svaka čast za hrabrost i ideju!

OCJENA

Prekratka i sadržajima presiromašna igrica koja ipak nudi izvjesnu dozu zabave i opuštanja

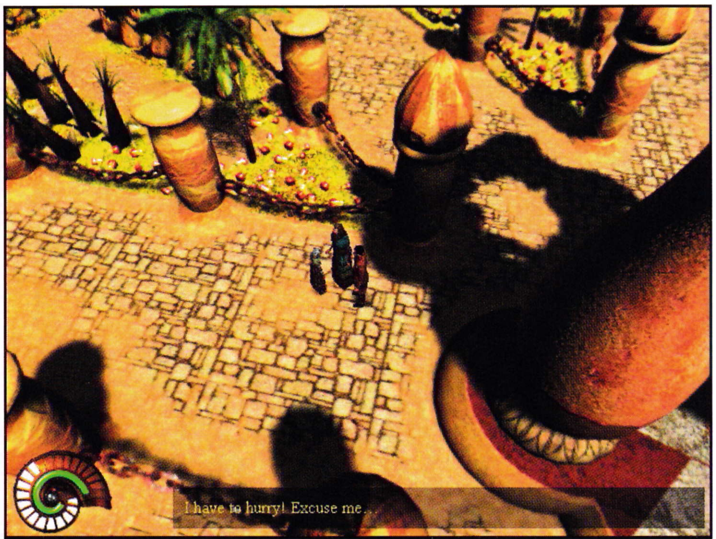
65%


FOTO BADROV
VLAŠKA 12 48 18 444
TKALČIĆEVA 5 48 11 556
VLAŠKA 58 46 16 995
MARTIĆEVA 73 46 17 313
ILICA 137 37 73 080
SAVSKA 28 48 43 065
ILICA 276 37 76 696
IMPORTANNE 45 77 182
KRAŠIĆEVA 32 23 04 787
UŽIVAJ BOJU
AGFA FILM
DIGITAL PRINT
NOVO!
POSJETITE NAS NA INTERNET ADRESI
www.badrov.com
U TIJEKU IZLOŽBA GOSP. IVE PERVANA


IS THERE ANYBODY OUT THERE?
THE WALL LIVE 1980-81
PINK FLOYD
2 CD/2 MC
VELIKA NAGRADNA IGRA
PINK FLOYD I HARMAN KARDON ZAJEDNO NAGRAĐUJU U DALLAS MUSIC SHOPOVIMA
DMS - ZAGREB TKALČIĆEVA 7 10000 ZAGREB TEL. 01/487 3747
DMS - SPLIT OBALA LAZARETA 3 21000 SPLIT 021/356 506
DMS OMAHA ŠIBENIK KRALJA TOMISLAVA 4 22000 ŠIBENIK 022/219 213
DMS LP 33 ZADAR E. KOTROMANIĆ 9 23000 ZADAR 023/214 404
DMS - RIJEKA SPLITSKA 2A 51000 RIJEKA 051/332 524
DMS - PULA FONTIČKA 3 52100 PULA 052/212 463
DMS BRAVO OSIJEK TRG A.STARČEVIĆA 10 31000 OSIJEK 031/200 010
IZ SVE SNAGE TKALČIĆEVA 18 10000 ZAGREB 01/4813 984
DALLAS records
PINK FLOYD
DARK SIDE OF THE MOON
CD / MC
PINK FLOYD
WISH YOU WERE HERE
CD/MC
PINK FLOYD
PINK FLOYD
A COLLECTION OF
GREAT DANCE SONGS
CD/MC
POTRAŽITE U DMS
I OSVOJITE LINIJU

Put kroz vrijeme
TIME MACHINE

Priznajmo, svi smo barem jednom maštali o putovanju kroz vrijeme, a gomila filmova na tu temu ponudila nam je nekoliko mogućih scenarija u slučaju da je takvo što moguće. Ova nas igra vodi kroz misteriju pješčanog sata



Vječno neljubazni stanovnici



Gotovo stalno ćete koristiti run mod

PIŠE **Kristina Jeren**

INFO

PROIZVOĐAČ	Cryo Interactive
IZDAVAČ	Cryo Interactive
MIN. KONFIGURACIJA	P II 233, 32 MB, SVGA 2 MB
NAŠA PREPORUKA	P II 333, 64 MB, SVGA 4 MB
3D PODRŠKA	nema
MULTIPLAYER	nema
PLATFORME	PC

ALTERNATIVNO

BILO KOJI MONKEY ISLAND
U iščekivanju četrtog nastavka.

GRIM FANDANGO
Avantura u svijetu mrtvih.

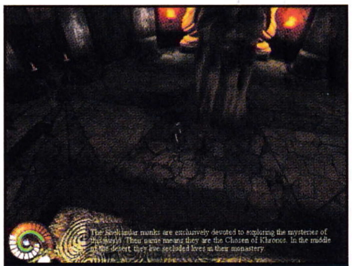
SOLITAIRE
Također point and click avantura, samo malo manje napeta.

U posljednja vrijeme baš i ne možemo reći da smo bombardirani nevjerojatno dobrim i igrivim avanturama. Prošlo je mnogo vremena otkad se za nekim naslovom iz ovog žanra digla velika medijska prašina isključivo zbog njegove kvalitete a ne zbog eventualnog odgađanja datuma izlaska. Grim Fandango su svi već naučili napamet, a Monkey Island 3 CD-i su se stanjili za milimetar od silne upotrebe. U iščekivanju četvrtog nastavka te genijalne avanture moramo se suočiti sa svakakvim proizvodima koji su daleko od toga da bismo ih mogli zvati avanturama.

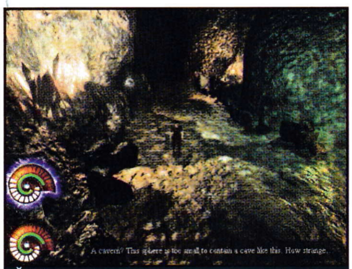
Nažalost, budući da živimo u vremenu prave nestašice avantura, počinjemo se hvatati za slamke ne bismo li možda naišli na neku još neotkrivenu mladu potencijalnu tvrtku koja bi započela novi Monkey Island. Tako smo nabasali i na Time Machine, proizvod koji se po nekim kriterijima može svrstati u ovaj žanr.

VREMENSKI POREMEĆAJ

Herbert George Wells lik je koji je kriv za sve što će vam se dogoditi. Lijepo je živio negdje krajem prošlog stoljeća, točnije 1893., ali mu vrag nije dao mira te je konstruirao vremenski stroj. I tako se jednom prilikom u njegovom laboratoriju ukazala neka svjetleća školjka koju je on bez većih razmišljanja strpao u džep jer je zaključio da će ga ona fino voditi kroz njegovo putovanje kroz vrijeme koje samo što nije počelo. I uz veliku buku, grmljavinu i bljeskove, naš se momak (valjda ste već shvatili da ste to vi) našao u godini ni više ni manje nego 800 000. (ne bih znala kako se to izgovara). Razumljivo, vremeplov nestane odmah nakon što Wells, odnosno vi, dođe k sebi, a jedina stvar koja vam je ostala u tom nepoznatom svijetu je ona školjka i vi sami. Nakon što saznate da se nalazite u gradu imena City of the Hourglass, gdje su domaćini sve samo ne ljubazni, i nakon što od jednog od njih jedva iscijedite nekoliko informacija, zahvatit će vas neka vrsta vremenskog vala koji će vas pomladiti za jedno dvadeset i plus godina. Sada ste postali klinac,



Napokon netko tko želi pričati s vama. I tek vam onda ništa nije jasno



Špilje unutar prostorije i slične nelogične stvari

Još jedan smjeli pokušaj da se napravi kvalitetna avantura. Još da je i uspio...

još ste zbunjeniji nego prije te i dalje lutate nepoznatom zemljom tražeći put kući, natrag u 1893. E pa, na to ste trebali misliti prije nego što ste sjeli u onaj ružni stroj! Uglavnom, tako počinje dugotrajna i bolna avantura od 11 epizoda. S obzorom na to da su ovakvi temporalni poremećaji gotovo svakodnevna pojava u ovome gradu i budući da se stanovnicima s vremena na vrijeme obriše pamćenje (naravno, s vama to nije slučaj), jedina osoba koja vam može pomoći je Master of the Hourglass. E, a da biste došli do njega morate se namučiti po kojekakvim pustinjama, hramovima i ostalim avanturističnim zavrzlamama.

Grafika u igri ne predstavlja ništa revolucionarno: predrenderirane scene, koje s vremena na vrijeme znaju biti i dobre, po kojima se kreće vaš lik vođen tipkovnicom. Ponekad se dogodi da vaš lik ne može proći kroz neki prolaz iako i sami vidite da je to fizički moguće. Kamera koja vas prati iz ptičje perspektive ponekad ima opasne i iznimno brze zaokrete, tako da vam se nerijetko zavrti u glavi, a onda se tek počnjete pitati iz kojeg ste smjera došli. Osim skupljanja i upotrebljavanja različitih predmeta, možete bacati i *spellove* (čini se da je to moderno ovih dana) koji su ključni za napredak kroz igru, ali je njihova upotreba spetljano realizirana. Napredujući kroz igru, polako saznajete što se uistinu događa, nailazite na nove neprijatelje protiv kojih se morate boriti, ali saznajete i da ono što vas cijelo vrijeme opterećuje nije pitanje kako se vratiti u svoje doba, nego igra sama.

OCJENA

Igra doista nema neki adut kojim bi nas privukla, ali ako ste avanturist, igrat ćete je koji dan

59%

učlanite se! HACKER CLUB



ISKAZNICA S KOJOM SE ISPLATI KUPOVATI

Kim Computers Novost u Hacker klubu je tvrtka KIM Computers! Od ovog mjeseca i Kimovci su tu da vam pruže brojne pogodnosti. Osim konfiguracija za profesionalni rad ili za igranje tu ćete moći kupiti i sve kompjutorske komponente. A njihova ugradnja biti će vam besplatna. Tako na primjer ako ste član Hacker kluba u KIM-u ovaj mjesec možete kupiti Xerox C6 inkjet kolor pisač za 831 kunu umjesto za 900 kna ili Asus V6800 Deluxe 32MB DDR karticu sa TV naočalama za 3300 kuna umjesto za 3620. Svaka kupnja u KIM-u sa našom iskaznicom je 7% jeftinija!



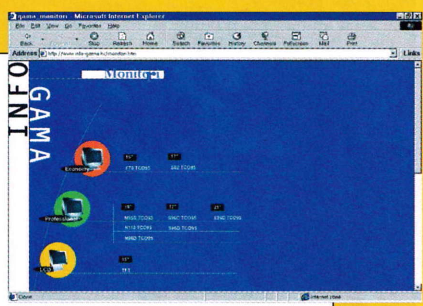


Zola Zola ovaj mjesec očekuje novitete koji mogu zanimati sve ljubitelje igranja. Ovoga puta to su od Saiteka GM1 Game mouse i GM2Mouse+Action Pad. Ovi noviteti zanimati će svakog igrača, a ako poželite neki od standardnih igraćih dodataka opet ćete ih tu naći. Osim toga Zola nudi i velik izbor potrošne robe za vaše računalo. Dakle, bilo za igranje ili za ozbiljan rad - Zola je tu. U Zoli članovi Hacker kluba imaju popust od 10% na gotovinsko plaćanje.

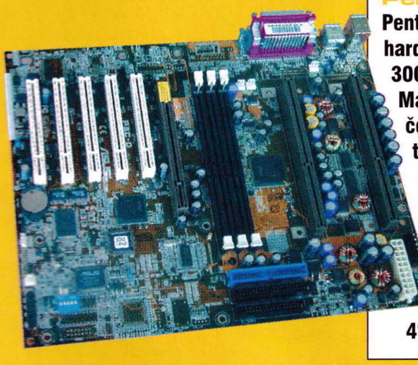


zola
nova cesta 115
tel. 01/3095-153
trg senjskih uskoka 8
tel. 01/6552-727
popust 10%

info gama
počiteljska 18
tel. 01/3098-302
dubrovnik
gabra rajčevića 4
tel. 020/420-310
popust 15%



Info Gama Info Gamin Web Shop na adresi www.info-gama.hr u potpunosti je zaživio. Na njemu potražite hardware koji je 5% jeftiniji od standardnog popusta od 10 % koliko InfoGama inače daje. A navratite li do Počiteljske ili na njihov web potražite Creative GeForce 2GTS ubrzivačku karticu, IBM 15 GB ULTRA ATA hard disk ili Video 7 S96DN 17" monitor. Ovaj mjesec te su komponente hit mjeseca u Info Gami.



Pentagram Ovaj mjesec u Pentagramu potražite nove IBM hard diskove ATA 100 od 15GB, 30GB ili 75GB. Osim toga tu su i Max Matrox kartice koje su se čekale od prošlog mjeseca. A treba li vam matična ploča Tyan Pentagram je pravo mjesto. A ukoliko trebate Philips monitor tu je opet - Pentagram. Za sve je kupljene komponente besplatna ugradnja, a za konfiguracije dobivate 4% popusta.

kim computers
smetanina 12
tel. 01/3886-473
popust 7%

pentagram
savska 120
tel. 01/6191-694
6191-698
popust 4%

Da, želim se pretplatiti na ○ 6 BROJEVA 180 kn ○ 12 BROJEVA 360 kn HACKER

ime i prezime / naziv tvrtke

ulica i broj

poštanski broj

mjesto

Način plaćanja

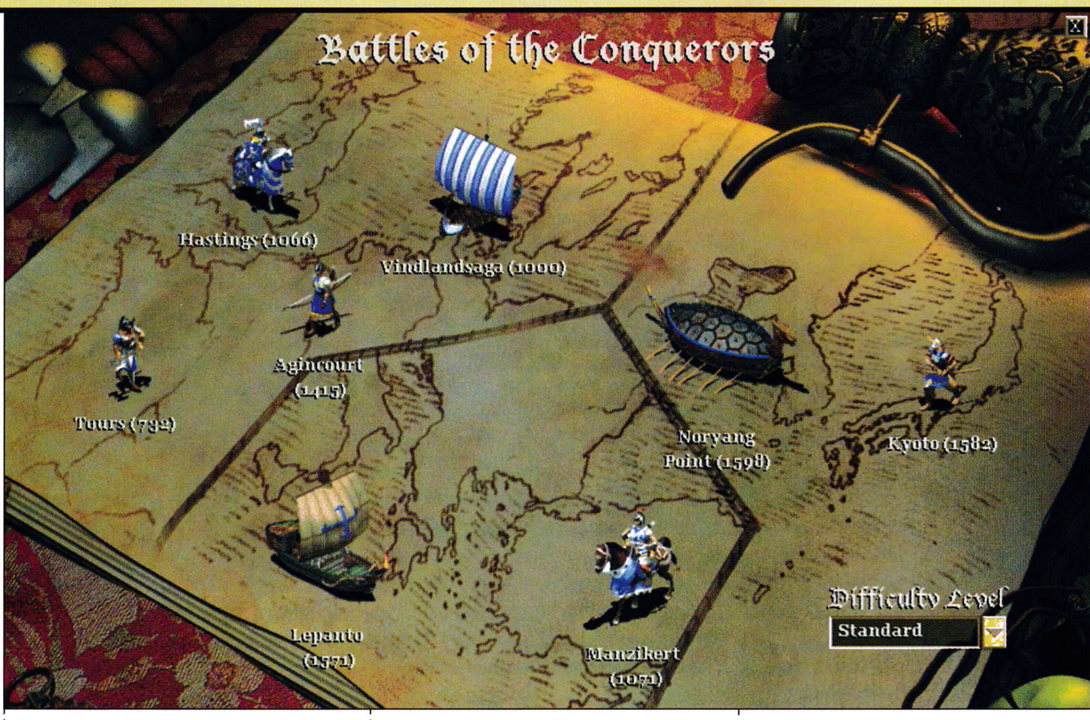
uplatom na žiro račun	**30105-603-42905**
svrha doznake	pretplata na časopis Hacker
primatelj	Janus Press d.o.o.
	Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb
tel. brojevi pretplate	01/3843-600 fax 01/3843-599

Kopiju uplatnice i popunjenu narudžbenicu OBVEZATNO pošaljite poštom na adresu Janus Press d.o.o., Majstora Radonje 10/I, 10000 Zagreb ili je faxirajte na fax 01//3843-599. Za sva pitanja i informacije nazovite 01/3843-600. **NAPOMENA:** Ukoliko nam ne pošaljete kopiju uplatnice, nećemo vam moći poslati iskaznicu

 Piše: Goran Račić

Age Of Empires II The Conquerors Expansion

I ovaj nas je mjesec Microsoft iznenadio još jednom betom, možda ne tako zabavnom kao Crimson Skies, ali za ljubitelje strategija, posebno Age Of Empires serijala, jednako važnom. Dobri odnosi Hackerove redakcije i Microsofta i dalje se nastavljaju. Makar su ih proglasili monopolistima, prema nama su baš dobri. Pogledajmo što su nam dali ovaj mjesec.



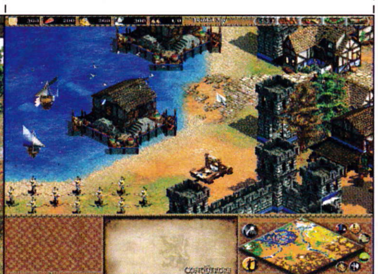
Age Of Empires je prilično star serijal. Makar se pojavio samo jedan nastavak (znači postoje dva dijela, original i nastavak), ova igra ima dosta veliki krug obožavatelja i još veći krug povremenih igrača. Glavni adut (osim standarde grafike, zvukova i svega ostalog što danas dobivamo) je sigurno razvijanje kroz stoljeća, tj. pronalaženje novih tehnologija, stalni upgrade jedinica i konstantno nalaženje novih građevina pomoću kojih opet radimo upgrade postojećih jedinica (vidi li tu netko krug u kojem se vrtimo ili se to samo meni čini?). To i nije tako revolucionaran koncept. Naime, postojala je igra još na Amigi (na Amigi 500) koja se zvala Mega-lomania i imala sličan način razvijanja, od spiljskog čovjeka pa sve do nuklearnog doba i letova u svemir. Osim toga, Age Of Empires ima manji opseg; recimo u Age Of Empires: The Age of Kings, ako se ne varam, imamo samo tri "doba" (jedno više-manje). Ali pustimo sad sve to na stranu i posvetimo se beti.

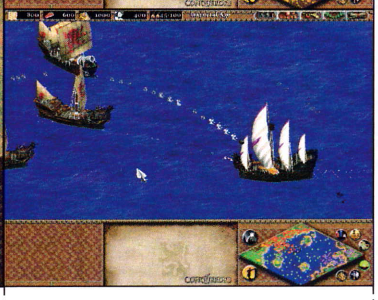
Kako već vidite ili ste čitali negdje na Internetu, Age Of Empires II dobit će *expansion*. *Expansion* baš i nije teško napraviti (normalno, govorim to kao laik za programiranje vođen logikom) - engine je isti kao i u originalu koji je uvijek potreban da biste igrali expansion, doda se nekoliko novih jedinica, kakva karta, možda kakav novi mod za multiplayer i nekakav patch koji će "pokrpati" greške iz originala. Ali glavna, mogli bismo reći, udarna snaga expansiona su nove kampanje koje služe kao kostur svega.

Da budemo malo službeni, prikazat ćemo koja su poboljšanja napravljena na staroj igri, AoE II. Glavne promjene dogodile su se na nekim civilizacijama pa tako Britanci mogu graditi Town Center za 50% manje drva, ali samo kad napreduju u Castle i Imperial Age. Bizant je, čini se, proučavao vjerske običaje, njihovi su svećenici omastili brk pa sada liječe 50% brže. Kinezi, vrijedni kao i uvijek, startaju s 50 komada drva, dok kod Gota seljani nose +15 hrane. Teutoancima je povećan Line of Sight (LOS) za Town Center za +5, ali je zato maknut +5 na range. Turci sada imaju upgrade na husare besplatno, ali su im zato jedinice koje koriste barut s 50% HP pale na 25%. I na kraju spomenimo vikinge koji sada grade dokove jeftinije za 7%. Normalno, sve se tehnologije i građevine iz expansiona mogu raditi i u originalu. Postoji dio gdje se expansion i original isprepliću pa tako sada za Town Center treba izdvojiti više drva i kamenja, duže se gradi, a upgradei se sada odnose na LOS, a ne kao prije na range. Osim toga, outpostovi su jefitiniji i imaju veći LOS, dok relikvije generiraju više zlata.

I konačno, noviteti u expansionu. Kako se expansion zove "Osvajački expansion", odmah vam je jasno da će tu biti velikih osvajača i njihovih naroda. Tako su tu Asteci, Huni, Koreanci, Maje i, normalno, Španjolci. Sve te nacije imaju nove jedinice i tehnologije, ali o tome ćemo poslije. Budući da su se pojavile nove nacije, pojavile su se i nove kampanje. Četiri nove kampanje nam















omogućuju da se uhvatimo pokoravanja svega i svačega u ulozi Atile, biča Božjeg (kažu da je Franjo Tahi prema njemu bio kao Crvenkapica), El Cida ili možda Montezume. Četvrta je kampanja meni možda najdraža jer se sastoji od povijesnih bitaka koje su se odvijale kroz našu povijest (čak imate i datume pokraj njih da bi im se dala povijesna težina). Što se multiplayera tiče, tu su nove vrste kao npr. King of the Hill (ili po naški, šerif na brdu?!?), Wonder Race (pričuvaj to čudo) i Defend the Wonder (obrani to čudo). Tu je još gomila novih karti, kao npr. Arena, Ghost Lake, Mongolia, Nomad.....
Sve dosad rečeno je super, ali najbolje tek dolazi. Kažu oni: postoje prave karte svijeta napravljene po pravim zemljovidima V. Britanije, Francuske, Italije i Texasa. Čini se da nisu pogledali engine na kojem je igra napravljena jer se pomoću njega takvo što ne može napraviti ni uz najbolje želje i trud. Prvi dio je patio od problema odnosa zgrada i ljudi, a drugi dio (kao i expansion) pati od realnog odnosa zgrada i prirode oko nje i ljudi i prirode oko njih. Na ovaj feature slobodno zaboravite jer nema veze s mozgom i samo je marketinški potez.
Mali kozmetički potez je doživjela grafika, tj. grafika prirode. Tako se sada na terenima koji su pokriveni ledom i snijegom vide tragovi što ih ostavljaju vaše jedinice, a u tropskim krajevima umjesto ovaca tjerate (i čerupate) divlje purane, a od divljeg svijeta jaguare, a ne vukove. Nije mnogo, ali veseli čovjeka. Jedan od noviteta koje pozdravljamo je automatska sadnja potrošenih farmi. Sad u mlinu (Mill) možete odabrati da vam se nove farme automatski pojavljuju čim se istroše stare. Još jedna novost koja je dobrodošla su formacije brodova koje se sada ponašaju kao i

Sve je relativno

Kako se kaže u manualu, sve informacije o ovoj beti podložne su promjenama, stoga je, prema preporukama Microsofta, najbolje posjetiti njihov web site gdje ćete dobiti najnovije informacije. Posjetite adresu http://www.microsoft.com/games i dopunite svoje znanje.



Conquerors expansion ima sve što očekujete od jednog takvog proširenja

kopnene jedinice kojima ih možemo dodijeliti. Sjetite se nedisciplinirane gomile koje se tiska po okolnoj vodi, užas.
Neke su jedinice postale malo pametnije, prije svega seljaci, koji mnogo toga rade inteligentnije nego prije, npr. skupljaju plodove automatski čim izgrade Town Center ili Mill, grade zidove tako da ne ostaju rupe u zidu, nego zid naprave točno do obale ili do stijena i tako spriječe ulazak neprijatelja. Opsadna oružja su se opametila na svoj način, više ne ispaljuju projektile ako vide (nije baš riječ koja bi odgovarala, ali radi konteksta) da bi mogle ozlijediti vaše jedinice. Nažalost, kopnene jedinice ne vide projektil u zraku tako da spremno ulete ispod njega i na kraju imamo istu stvar. Ovo također možete zaboraviti.
Još jedan novitet je da možete stavljati ljude u ramove (ili ovnove, znate "vozila" kojim drobite vrata ili građevine).
Najvažnije je promjene doživio *map editor*. Tako sada možemo postavljati nove *triggere* (tj. okidače koji pokreću određenu radnju), možemo mijenjati imena jedinica i njihove atribute. Ali najvažnija stvar se tiče *random mapa*. Sada možete programirati svoje skriptirane akcije i reći računalu koje terene, uzvišenja i resurse da stavi kad kreira *random map*.
Sve to na papiru zvuči odlično, ali praksa pokazuje nešto drugo. Nove jedinice, koliko god one bile izbalansirane, u singlepalyeru ne znače mnogo, kao ni slaganje u različite formacije (nakon svakodnevnog igranja Shogun: Total Wara, AoE mi se čini kao igračka za djecu) i ne utječu posebno na iskod. Standardne fore kao stavljanje topništva na brdo i udaranje jedinicama s barutom na pješadiju s malom podrškom konjanika još uvijek pali bez problema. Nema tu nekog prevelikog očekivanja od novih jedinica, osim njihovog izgleda. A što se tiče multiplayera, ondje je obično pravilo da je svaka jedinica važna i da su atributi važni (nismo uspjeli zaigrati multiplayer jer smo dobili samo jednu kopiju bete). Za multiplayer frikove, evo nekoliko jedinica koje smatramo vrijednim spomena.
Od pješadije tu su Eagle Warrior i Jaguar Warrior (svaka jedinica ima svoju elite varijantu, ali to već znate) kao glavne snage Asteka, dok se s druge strane Španjolci diče helebardistom koji melje sve pred sobom. Od strijelaca dobili smo Plubmed Archera (isto asteška jedinica) i War Wagon, korejsku jedinicu.
Od konjice, tu su husari, konkvistadori i tarkani, svaki sa svojim prednostima i nedostacima (recimo, tarkani su odlični vandali jer mogu nanositi veliku štetu građevinama, dok su husari otporni na konvertiranje tako da predstavljaju smrt za svećenike). Od opsadnih stvarčica tu je nešto zvano "petard", razorno za zgrade, a za ostalo totalno nekorisno. Od brodovlja je tu turtle ship, prvi oklopljeni brod na svijetu, smrt za ostale brodove na bližu borbu. I na kraju, tu su misionari, verzija španjolskog svećenika.
Kako vidite, expansion obiluje mnogim novitetima, i sigurno će nam priuštiti dosta zabave. Beta koju smo mi dobili izgleda kao gotov proizvod, jedino bismo se mogli požaliti na zaustavljanje igre kod odabira velikog broj jedinica, a htjeli biamo i *exit* gumb odmah nakon što se instalacija završi. Jedina opcija koju nismo natjerali da proradi je *capture* kompletne mape. Čini se da su rezolucije 5000x5000 još uvijek mali problem za glatko izbacivanje na disk, ali ne zaboravimo da je ovo beta. Inače, ostatak izgleda čvrsto i robusno, kao gotov proizvod.

HELP LINE

S.O.S

U životu svakog igrača dođe trenutak kada treba priznati poraz i napisati pismo Hackerovom SOS timu. Ovdje upošljavamo mladi, kreativni tim koji će riješiti probleme iz bilo koje igre. Nije li lijepo mirno spavati, znajući da netko na ovom svijetu brine o vašim problemima?

PIŠITE NAM

Ako ste zapeli u nekoj igri, ne očajavajte. Hackerov SOS tim na čelu sa samozatajnim Denisom Kovačićem će apotekarskom preciznošću secirati i analizirati vaš problem i ponuditi vam rješenje jer još se nije pojavila igra koja bi Hackerovoj redakciji polomila zube. Pisma nam šaljite:

POŠTOM Janus Press d.o.o. ("SOS") Majstora Radonje 10/I, 10 000 ZAGREB

MAILOM hacker_helpline@janus.hr SUBJECT: SOS

NAPOMENA

Molimo vas, vodite računa da vaša pisma imaju oznaku SOS u adresi (ako šaljete poštom) ili SUBJECTU poruke (ako šaljete mailom) jer će ih u protivnom naš sustav automatskog razvrstavanja pošte automatski lansirati u Recycle Bin.

Baldur's Gate

Ne znam gdje se nalazi onaj kovač koji bi mi trebao napraviti odijelo od mrtvog Ankega. Molim vas, očajan sam, help!

Miro iz Rijeke

To pitanje mnoge muči. Dakle, prvo ubijte jednog Ankega iznad Friendly Arm Inna i pokupite njegovo mrtvo tijelo. Zatim otiđite sve do Bergosta, i to u najistočniji predio grada, gdje se nalazi glavni kovač Taerom Fuiruim u cijelom Bergostu. On je u svojoj radionici samo po danu, stoga pazite. Uđite u njegovu radionicu i popričajte s njim. On će odmah spaziti mrtvog Ankega i ponuditi vam 500 zlatnika za nj. Nemojte to prihvatiti nego čekajte da vam kaže kako će vam napraviti od njega oklop za 4000 zlatnika. Prihvatite to i dođite ponovno tek za 10 dana jer vam prije neće biti ni oklop gotov. Vjerujte, isplati se čekati, tih vam novaca neće biti žao.

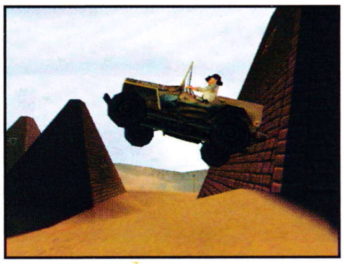


Indiana Jones and The Infernal Machine

Već dugo igram Indianu Jonesa i zapela sam na 4. nivou Shambala Sanctuary. Došla sam do dijela kad se otvaraju vrata i Indiana Jones ulazi u ledeni prostor koji čuva neko ledeno čudovište. Ne znam kako ga ubiti ili prijeći. Please, help!

Hakerica xy

Dakle, to ledeno čudovište se može penjati po zidovima i po stropu, jako je pametno i uvijek trči za vama. Nemojte izaći u tu ledenu prostoriju ako vam je čudovište točno iznad glave. Ne možete ga ubiti odmah. Ta se prostorija sastoji od četiriju zgrade bez krovova, što znači da vas čudovište sa stropa može ubiti za pola sekunde ako ste unutar jedne od zgrada. Čim dođete, odmah ćete se susresti s njim, zato brzo skočite u desnu stranu (Z+ Right Arrow) do najbližih prolaza (*doorway*). Najbolja taktika protiv tog čudovišta je ostati unutar tog prolaza, bliže prema vanjskoj nego prema unutarnjoj strani zgrade. Ono vas tu ne može gađati ni kad je na stropu, pa ćete imate vremena razmisliti. Na drugom ćete katu vidjeti neke prolaze i mostove koji povezuju zgrade. Vaš je cilj zatrčati se, doći do krova zgrade, proći preko mostova ili prolaza i upotrijebite svoj bič kako biste dosegli sobu na samom vrhu špilje. Ondje ćete naći Urgon's Part – prvi dio Infernal Machinea. Upravo će vam taj dio mnogo pomoći u ubijanju čudovišta ako ga budete pravilno iskoristili. Prvo nađite sobu s *white slope* unutar nje. Potrčite uz to i izvucite blok iz zida, tako ste si otvorili prolaz na drugu stranu.



Imajte na umu da je čudovište uvijek iza vas, zato žurite i ne osvrćite se na nj. Potrčite kroz prolaz i preskočite preko srušenog mosta. Nastavite dok ne dođete do sobe s kipom ispod. Penjite se po ledenim izbočinama na desnom zidu kako biste došli do vrha krova. Upotrijebite svoj bič kako biste preskočili i došli do željene sobe. Unutar nje upotrijebite dio Infernal Maschinea i odskližite dolje. Da biste ubili čudovište, morate triput zabljesnuti iz Urgon's dijela da biste ga zaslijepili (uđite u inventorij, pritisnite «Q», i zatim «Ctrl» za pucanje). U svakom slučaju, čekate dok se čudovište ne popne dolje, trčite što bliže njegovom licu i zablijesnite mu što bliže u lice. Kad je stonirano, pritisnite Z + Down Arrow i trčite što dalje od čudovišta. Budite sigurni da je Urgon's dio potpuno napunjen, jer će inače naštetiti i vama. Kad je čudovište mrtvo, nađite dio leda koji pokriva izlaz s ovog nivoa, još jednom upotrijebite Urgon's dio i završit će nivo.

The Curse Of The Monkey Island

Zapeo sam u igrici «The Curse Of The Monkey Island». Ne znam kako pobijediti u 2. nivou gusara kojeg ošamarim pa s njim idem u arenu na dvoboj! Pomozite!

G. i T.

Nakon što ste Edwarda izazvali na dvoboj ošamarivši ga bijelom rukavicom, odlazite u arenu s njim. Kad budete ondje, usredotočite se na kutije s pištoljima, zatvorite središnji poklopac (*center box lid*). Upotrijebite ruku na *banjo case* iza njega kako biste odabrali *banjo* kao svoje oružje. Slijede tri dijela u dvoboju s *banjovima,* ako pravilno odredite red (vi prvi počinjete s prvom ako pogriješite samo u jednoj žici). Prva serija žica je od četiri, druga serija od pet, a treća serija od šest. Serije žica (prazna mjesta se odnose na broj žice koja treba biti odsvirana u serijama, gornja žica je 1, a donja je 5):

1. __, __, __, __
2. __, __, __, __, __
3. __, __, __, __, __, __

Kad postane nervozan i ljut pri kraju, upotrijebite ruku na gomilu s pištoljima (*gun pile*), uzmite pištolj i upotrijebite ga na banjo dvoboj. Time ste pridobili svojeg prvog člana posade – Snugglecakes!

Već dugo igram igru «The Curse Of The Monkey Island» i zapeo sam pri nagovaranju Billa da se pridruži mojoj posadi, nalazim se u Barber Shopu, ne znam što i kako dalje? Molim vas da mi pomognete!

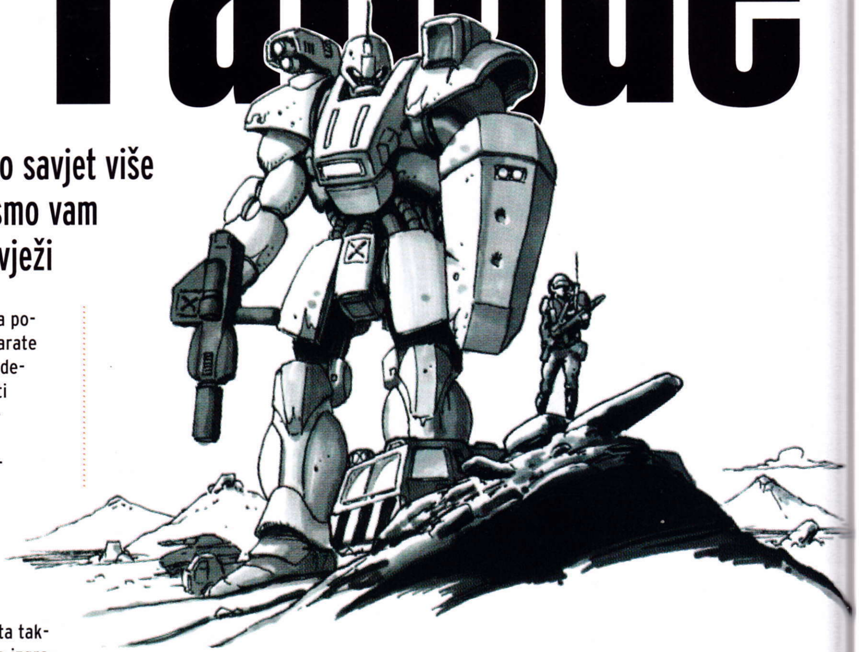
M.V. iz Splita

Na karti odaberite središnju strelicu u Puerto Pollo. U svom inventaru vjerojatno imate *Reservation Slip* za *chicken restaurant*. Uđite u restoran sa samopouzdanjem i prvo razgovarajte s Blondebeard, posebno o El Pollo Diablo te gdje treba dostaviti piliće. Primijetite njegov zlatni zub (koji vam je potreban da uvjerite Billa). Dajte Blondebeardu *jawbreaker* i dajte mu žvakaću gumu kad zatraži nešto *chewy*. Uzmite iglu iz svojeg inventara i upotrijebite je na balonu koji je Blondebeard napuhao te ga probušite. Pokupite zub s poda. Ako ga pokušate samo uzeti, Blondebeard će poludjeti, zato zub mora izaći van na neki drugi način. Sada prožvačite i vi malo te gume i upotrijebite je na zlatnom zubu. Zatim upotrijebite *parrot icon* na balonu za udisanje helija, potom to isto i na gumi i zubu. Kad to prožvačete, balon koji napušete će odletjeti kroz prozor van (potom ćete čuti neki metalni zvuk). Prije nego što otiđete, pokupite *biscuit, biscuit cutter i pie pan*. U inventoriju pojedite *biscuit,* zatim upotrijebite *maggots* kako biste saznali unutrašnjost *biscuita* na velikoj kokoši koja sjedi na stolu. Naći ćete *Brimstone beach club card.* Pokupite i *serrated knife* iz leđa ljupkog ostarijelog bića. Sad izađite iz restorana i postavite *pie pan* na likvu mulja ispod završetka *drain pipea.* Sad imate zlatni zub potreban za Billovo pristupanje posadi!



SAVJET VIŠE

Metal Fatigue



Rijetko kad u istom broju opisujemo igru i donosimo savjet više za istu. No, Metal Fatigue nas se toliko dojmio da smo vam htjeli prenijeti svoja iskustva i savjete dok su još svježi

PIŠE **Patrik Pecinger**

Jedinice

Kako stvoriti moćnu vojsku?

Nemojte ni pomišljati na dobivanje bitke, a kamoli rata bez podrške snažne ratne mašinerije. Iako će se vaše snažno utvrđene i naoružane baze već nekako obraniti od valova neprijateljskih snaga, bit će potreban promišljen napad kombinirajući zračne, zemljane i podzemne snage, uz naravno nekoliko nabrijanih *combota* koji bi vrlo lako na kraju mogli biti prevaga u borbi. Temeljne građevine su upravo one koje izgrađuju i popravljaju ostale. Osim *Combat Parts Factoryja* (tvornica borbenih dijelova za robote), *Vehicle Factory* (tvornica vozila), *Aircraft Hangar* (zrakoplovni hangar) i *Cryo Farm* (kriogenetska farma za kloniranje - uzgoj ljudi) su tri temeljna načina proizvodnje i popravljanja novih jedinica. Na raspolaganju vam je mnogo jedinica, od napadačkih do graditeljskih. Imajte na umu da je posebno bitna građevina *Cryo Farm*. Naime, za svaku se jedinicu potroši stanovit dio ljudskih resursa pa kada ih više nema, nema tko upravljati vašim novim vozilima i proizvodnja se zaustavlja. U *Cryo Farmu* se također proizvode posade za *combote* - *Combat Crews* (specijalne posade koje uključuju i vašu posadu i eventualno nekih gostujućih *combot* operatora koje ćete naći na početku misije u bazi). Građevine stvarate multipraktičnim hoverkraftima (lebdećim vozilima). Njih uvijek valja imati mnogo (otprilike 15-20, a na megakartama i više) jer ih morate rasporediti na više zadaća - ekstrakciju energije iz lave, izgradnju novih građevina te popravljanje jedinica i građevina. Postoji još jedna specifična jedinica - krtica. Ona može graditi dizala i kopati tunele kroz podzemlje koje se vrlo često pokaže kao iznimno učinkovita taktika. Gomilanjem tvornica brže ćete izgraditi jedinice, i to onoliko puta brže koliko ih imate. No, jedinice se proizvode paralelno, tj. ne izlaze sve iz iste tvornice kao kod konkurentskih RTS-ova, što je realnije i zabavnije. S dijelovima *combota* je drugačija situacija. Izgradivši više pogona za njihovu izgradnju, multiplicira se brzina izgradnje, a ne broj mjesta gdje se grade. Građevine ćete brže završiti ako pošaljete dodatne hoverkrafte u pomoć. Ista stvar vrijedi za crpljenje energije iz *Lava Pitsa*. Inače, dobro je znati da su oni podzemni daleko bogatiji od onih površinskih. Kad budete u prigodi, orbitalne otoke načrčkajte sa što više sunčevih kolektora jer energije nikad dovoljno... a i *Lava Pits* se s vremenom istroše (doduše dopunjavaju se, ali sporo).

UPRAVLJANJE JEDINICAMA

Jedinice kontrolirate pomoću prilično opsežnog seta komandi. Neke od njih imaju specijalne, jedinstvene komande, ovisno od namjene

Stay
Jedinica će se pomaknuti na mjesto na karti koje vi odredite i ondje čekati dok joj ne zadate novu naredbu

Tether
Jedinica će se od naređene pozicije minimalno pomicati, isto kao što će se minimalno pomicati u slučaju napada neprijatelja

Pursue
Odabrana jedinica ili jedinice progonit će neprijatelja kojeg ste nanišanili kamo god išao dokle god ga ne ubiju

Return Fire
Odabrana jedinica uzvraća vatru samo ako je ona na nju otvorena

Guard
Jedinica čuva određeno mjesto

Patrol
Jedinica vrši ophodnju oko odabrane točke

Attack
Jedinica napada određeni objekt ili neprijateljsku jedinicu

Unload
Na ovu naredbu lebdeći prijevozni kamioni istovarit će sve sa sebe

Drop
Slično kao Unload, samo se odnosi na izvanzemaljske predmete, a ne na pokretne jedinice

Raze
Hovercraft će se zaletjeti i oštetiti građevinu

Destroy
Odabrana jedinica će se uništiti

Stop
Odabrana jedinica prekida izvršavanje trenutačne komande

Građevine

Građevine se u igri dijele na temeljne i napredne, i većinu ih mogu izgraditi sve tri frakcije. Sve građevine nisu vam dostupne za izgradnju odmah, nego treba izgraditi stanovite predgrađevine. Primjerice, prije nego što izgradite *Combat Parts Factory* morate izgraditi *Matter Converter* (pretvara ono što hoverkrafti izvuku u energiju) i *Cryo Farm*.

Temeljne građevine

Combot Assembly Bay - konzola na kojoj se sastavljaju *comboti*
Combot Part Factory - izgradnja komponenata za *combote*
Cryo Farm - uzgoj ljudstva i posada za *combote*
Defense Relay - obrambeni stup, povećava vidokrug i služi kao radar, te proširuje obrambenu mrežu oko baze
Energy Bank - služi za skladištenje energije. Ako su zalihe pune, ostala energija odlazi u vjetar. Nemojte to nikako dopustiti
Matter Converter - pretvaranje tvari u energiju
Solar Panels - skupljaju energiju u atmosferi, doduše, nešto manje po količini, ali nepresušno, za razliku od *Lava Pitsa*
Vehicle Factory - tvornica za proizvodnju vozila

Napredne građevine

Napredne vam građevine postaju dostupne kako napredujete po tehnološkom stablu. Sve dotad nedostupne jedinice bit će zasivljene u *Options* prozoru. U napredne jedinice spadaju: *AI Facility* (proučavanje umjetne inteligencije), *Aircraft Hangar* (hangar za zrakoplove), *dizala*, *EMP (elektromagnetski udar) Turret* (samo Mil-Agro) - onesposobljuje jedinice na neko vrijeme, *Imaging Poles* (nadgledanje ter-



Sunce je nepresušan izvor energije i orbitalne otoke morate braniti svim snagama



Mali hoverkrafti esencijalni su za uspjeh. Izgradite ih mnogo i uništavajte neprijateljske.

Brzinu igre moguće je modificirati + i - tipkama!

ena), *Imaging Pole Salvo Turrets* (nadgledanje terena i lagana vatrena podrška), *Mobile Wall* (pokretni zid) - nadogradiv mitraljezom, bacačem raketa ili laserom, *Neutron Bomb Turret* (specifičan za Rimtech), *Orbital Bomb Turret, Phase Charge Turret* (specifičan za Neuropa korporaciju), *Point Defense System, Rail Gun, Research Facility, Tectonic Torpedo Turret, The Outpost*.

Izvanzemaljska tehnologija

Okosnica priče vrti se oko utrke i rata triju korporacije za izvanzemaljsku tehnologiju kojom bi poboljšale vlastitu tehnologiju. Bilo bi pomalo glupo da ista stvar nije uvrštena i u igru. *Hedoth* izvanzemaljske strukture možete iskoristiti na tri načina - za poboljšanje svojih napadačkih sposobnosti, poboljšanje obrane ili poboljšanje gradnje. Izvanzemaljske strukture uzimate bušilicom i naredbom *"Invade"*.

Comboti

Ove tridesetmetarske beštije dobile su ime po dvjema riječima koje ih najbliže opisuju, *Combat Robots*. Skraćeno, *Combots*. Stanoviti modeli mogu i letjeti. Za funkcioniranje im je prijeko potrebna ljudska posada. Imajte na umu da tijekom kampanju imate uvijek jednu do tri specijalne posade, čije će vam bolje borbene sposobnosti itekako pomoći u svladavanju neprijatelja. Nemojte to zanemariti. Također, imajte na umu da vam ne smije umrijeti glavni lik koji također upravlja *Combotom*, a često i još neki sporedni. Koristite ih u borbi ekstenzivno, ali ih redovito servisirajte i nikad ih ne šaljite u napad bez dodatne podrške. Posada, koja je često vrjednija od robota, može zbrisati iz njega, kad on ostaje ugašen na bojnom polju dok god ga neko ne okupira ili uništi. *Combote* kontrolirate širim setom komandi od onoga kod običnih jedinica. Zapravo riječ je o tri nove komande koje određuju koje će oružje vaši roboti koristiti u borbi - ono daljinsko - rakete i slično, ili "hladno", tj. katane, šake, sjekire i sl. U tri KorpoNacije postoji oko 20 različitih ruku, 10 torza i 10 vrsta nogu. Svaka strana može graditi i koristiti sve u određenim okolnostima...

Melee - *comboti* napadaju samo ručnim oružjem iz neposredne blizine

All - *comboti* napadaju svim raspoloživim oružjem

Ranged Fire - *comboti* koriste samo daljinsko oružje

Comboti zahtijevaju pomalo specifičan tijek gradnje. Dijelovi im se grade u *Combat Parts Factoryju*. Potpuno funkcionalnom *combotu* trebaju noge, torzo i dvije ruke. Postoje brojne varijacije tih dijelova, tako da možete napraviti uistinu mnogo različitih robota. Potom vam treba posada koju šaljete u konzolu gdje se robot sastavlja. Imajte na umu da rezervne dijelove za *combote* možete i uskladištiti. Stoga, imate li viška energije, udrite po proizvodnji dijelova za robote. Prve *combote* opremite iskusnijim posadama. *Combot* možete poslati u boj i bez ruke (ruku). Zanimljivo je da on može sam sebi ugraditi ruku nađenu na bojnom polju, nezavisno od koje korporacije originalno potječe. Dijelove pronađene na bojnom polju možete i sami poslije proizvoditi, no samo ako ih prije toga istražite. Određeni dio dopremite do baze hoverkraftom i odvucite ga u *Combot Assembly Bay*. Potom ga istražite pomoću *Research Facility*. Kad ga analizirate, moći ćete ga proizvoditi sve do kraja misije.

NAŠ OMILJEN COMBOT:

Cloaking Torso + Speed Legs + 2x snajperske ruke. Vrlo teško uhvatljiv.


Nije dobro boriti se samo combotima. Ubacite i obične jedinice i zrakoplove


Ispravan način vođenja bitke. Svatko sa svakim

WEBOTEKA

www.metalfatigue.net
www.psygnosis.com
www.zono.com
www.starlance.com/mf/

CHEATOVI

***Cheatovi* zasad rade samo u demo inačici.**

F9 - daje vam pregled nad cijelom kartom na dvije minute. Nije neka prednost jer će se isto dogoditi i drugoj strani

F11 - zamrzne vam energiju svih jedinica



Mali hoverkrafti esencijalni su za uspjeh. Izgradite ih mnogo i uništavajte neprijateljske


Comboti su vrlo uspješni u anihiliranju neprijateljske baze

hackermanija

DAIKATANA

Započnite igru sa *+set console 1 command line parameter*. Za prikaz konzole, tijekom igre pritisnite ~ i zatim upišite *cheats on* za pokretanje *cheat* moda. Dok igrate, unesite bilo koji *cheat* kako bi se aktivirao:

God mode - god mode;

Disable cheats - cheats 0;

Additional help - zdravlje na 100 ili više;

Weapon select - daje sva oružja;

Kill all monsters in current - ubija sve neprijatelje na nivou;

Invisibility - ne mogu vas naciljati;

No clipping mode - bez *clipova;*

Cycle three camera views - namještate kameru;

Camera focused on next monster - kamera fokusirana na čudovištu;

Cycle all characters on level - izlistava kamere fokusirane na čudovištima;

Cycle sidekicks on level - kamera fokusirana na sljedećem sporednom udarcu;

Take screenshot - jednostavni *screenshot*;

Change game speed, 1.0 is default - podešavanje brzine igre;

Level select - skakanje nivoa, karta (ime nivoa).

DEUS EX

Editirajte *user.ini* u deusex/system datoteci i promijenite praznu *key binding* iz (npr.) "t=" u "t=talk" (to napravite za sve "t="). Unutar igre pritisnite T za pojavljivanje retka "Say:" na dnu ekrana. Izbrišite riječ "Say"; uvijek pišite u praznom redu!
Da biste aktivirali *cheatmode*, upišite *"set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True"* bez navodnih znakova i sada možete upisati ove šifre:

god - god mode;

invisible - nevidljivost;

behindview 1/0 - pogled iz trećeg lica, on/off;

fly - letenje;

iamwarren - uključenje EMP polja;

allskillpoints - daje vam sve skill bodove;

allweapons - sva oružja;

allammo - punjenje streljivom svih oružja;

tantalus - ubija metu;

opensesame - otključava vrata pred vama;

legend - tajni izbornik;

allhealth - potpuno zdravlje;

allenergy - potpuna energija;

allcredits - 10000 kredita;

summon X - stvaranje bilo koje stvari (Lockpick, Basketball, MultiTool, AcousticSenzor, Ammo10mm, AmoDart, AmmoNapalm, Medkit, Flare,...).

DOGS OF WAR

Dok igrate, upišite *timbo* da biste omogućili *cheat mode*. Zatim pritisnite *F5* da biste onesposobili otkrivanje sudara (collision detection).

RISK II

Započnite igru s *CPU*.
Ako uvidite da gubite, otvorite *game menu*, i odaberite *quit*. Nakon toga odmah na *resume game*.
Igra će se vratiti na početak vašeg prijašnjeg *turna*.

Patrik Pencinger

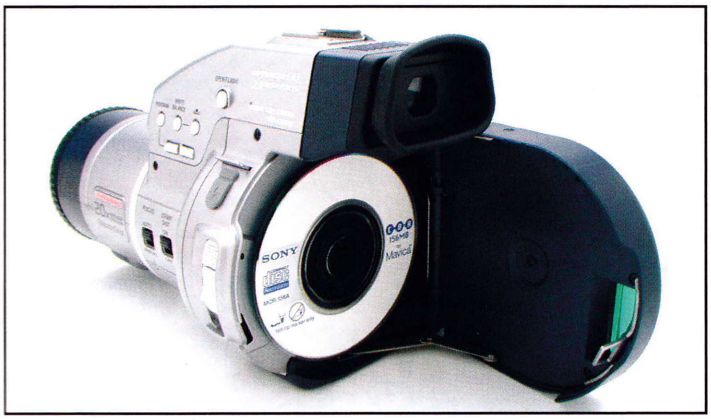
Zbog mnoštva vijesti, ovaj vam mjesec donosimo malo obimniji Tech Info. Pročitajte kako je NVIDIJA bacila grafičku industriju na koljena, kakvih sve problema ima 3Dfx, koji su novi operativni sustavi u izradi te na kojim ćemo procesorima i matičnim pločama igrati dogodine...

SONY

Revolucionarna nova Mavica!

Kako smo u posljednje vrijeme potpuno zaluđeni digitalnom fotografijom, samo što nismo poludjeli kad smo čuli novosti o velikoj Sonyjevoj Mavica digitalnoj kameri.

Najnoviji model koji se u trgovinama očekuje krajem ljeta, Sony MVC-CD1000, osim standardnih poboljšanja do kojih se došlo napretkom digitalne tehnologije, u svijet digitalne fotografije donosi revolucionarni medij. Naime, u tu je kameru ugrađen CD snimač. Kako se ipak trebalo paziti na njene dimenzije, riječ je minijaturnom CD snimaču, a kapacitet jednog takvog medija je 156 MB. Medije, između ostalih, proizvodi Sony i iznimno su jeftini, tako da vam ispada otprilike 5 centi po snimljenoj fotki. Ovaj medij u cijelosti je čitljiv u svim računalnim CD čitačima, pa čak i u starijim modelima, pomoću specijalnog plastičnog adaptera. Takav medij eliminira potrebu za prebacivanjem slika s medija na koji digitalni fotić snima - najčešće Smartflash kartice - na računalo. Fotoaparat snimi fotke na medij s kojim ih je moguće brzo pregledavati i koji je idealan i dovoljno trajan za arhiviranje. Kamera ima 2,1 megapixel CCD (max rezolucija iznosi 1600x1200). Uz LCD zaslon, tu je i optički preglednik koji daje točniji pregled nad slikom i na kojem je također moguće očitati informacije koje su vidljive na LCD zaslonu. Odlična nova funkcija je 'steady shot' koja dramatično izoštrava slike koje fotkate u pokretu. Osim slika, moguće je snimati i kratke Mpeg filmove i zvučne zapise (npr. komentare za slike). Uz kameru dobivate vrhunski InfoLithium akumulator koji će omogućiti brojna snimanja i zapisivanja na CD bez potrebe za dopunjavanjem. Pošto nije moguće na računalu čitati nefinalizirane diskove (tj. je ako imate CD-RW snimač te instaliran nekakav packet-writing softver), kameru je moguće USB-om spojiti na računalo te tako pregledavati i skidati slike.





DIAMOND MULTIMEDIA

NOVI RIO!

Uskoro će na tržište stići najnovija inačica Diamondovog MP3 playera, Rio 600.

Odlikuje ga poboljšano sučelje, zavojit dizajn i mogućnost biranja boje pomoću plastičnog dodatka. Ima 32 MB ugrađene memorije, što je moguće proširiti s 32 MB, 64 MB, te 340 MB proširenjima. Uza nj je dostupna i brojna dodatna oprema. Uz reprodukciju Mpeg3 zapisa, s ovim malim uređajem možete snimati i audiozapis, kao s diktafonom, te slušati FM radio. Online demonstraciju mogućnosti ovog playera možete potražiti na www.riohome.com/rio/rio600_demo.html.



3DFX

Ipak dolazi Windows 2000 podrška...

Moramo priznati da smo uistinu bili iznenađeni kad u paketu s Voodoo 5 5500 karticom nismo našli Windows 2000 drivere. O njima ništa ni u priručniku, ni na službenom sajtu. Kao da dotični operativni sustav i ne postoji... Ipak, do završetka broja iskopali smo informaciju da će driveri za Windows 2000 ipak izaći, a BETA-inačicu možete skinuti već danas na: www.3dfxgamers.com/drivers/voodoo5/voodoo5_win2k_beta.stm

BETA

Version	Released	Details	Size
Download 1.00.00 BETA	Jun 29, 2000	Click here	9.90 MB

VIA

Zanimljive najave noviteta iz VIA-e

Eto, uskoro će se gigahertzni procesori spustiti i u naše domove. VIA je prva najavila nove čipsetove koje će ih goniti, bili oni Athloni, Pentiumi III, Celeroni, Duroni ili nešto peto... Glavne novosti uključuju podršku za DDR memoriju (PC266 specifikacija) te novi Southbridge kontroler s podrškom za ATA 100 diskove. Spominje se tu i FireWire...

ATI

I ATI u gubicima nakon lansiranja GeForce 2

Čini se da se svjetska industrija grafičkih kartica nikako ne može nositi s nVIDIJINIM stručnjacima. Izlazak GeForce 2 GTS kartice u plač je natjerao i dioničare 3Dfxa i ATI-ja koji također ima gubitke veće od očekivanih unatoč Radeonu 256, od kojega kod nas još ni R.

SAMSUNG

Novi Yepp, prijenosni Mpeg 3 player

O.K., dosad smo vidjeli velik broj prijenosnih Mpeg3 playera i nijedan koji koristi Flash memoriju baš nam ne leži. Ipak, Samsungov je tako sladak da bismo ga svejedno kupili.

Novi Yepp E Hip Hop entry je model namijenjen Y-generaciji kupaca (Young Adults). I onima kojima je stil bitan, naravno. I dok pod haubom uređaja nećete naći ništa tako revolucionarno (32 MB ugrađene Flash memorije, proširivost SmartFlash karticama, USB+serijski način spajanja na računalo), dizajn vas nikako neće ostaviti ravnodušnima. Uređaj na sebi nema



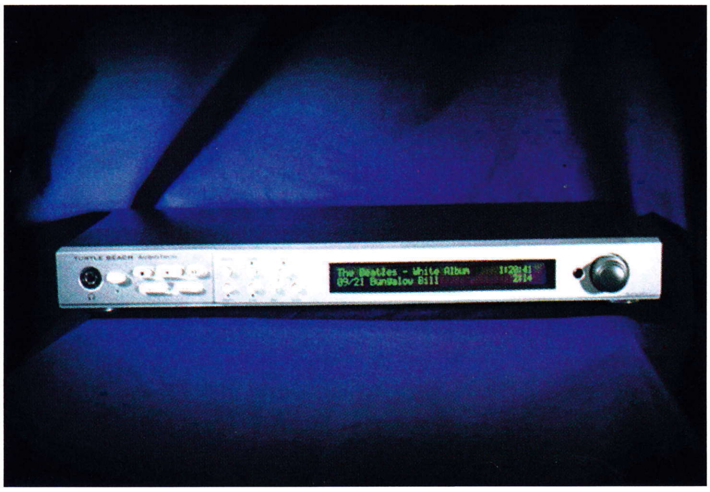
nikakav LCD - sve informacije očitavate sa zaslona na daljinskom upravljaču smještenom na žici od slušalica. Totalno je čudnog i ludo dizajniranog oblika, a da biste ga sačuvali od ogrebotina i udaraca, s njime dolazi i kućište od elastonera. Od preostalih zanimljivih opcija spomenuli bismo digitalni grafički equalizer kojem možete podešavati sedam zasebnih vrijednosti. Ipak, kod nas u redakciji prevladava mišljenje da prijenosni Mp3 playeri neće zaživjeti sve dok se velike tvrtke ne odluče izbaciti na tržište discmane s mogućnošću čitanja ISO PC-CDROM CD-a na kojima je snimljena glazba u mp3 formatu.

TURTLE BEACH

Komponenta koja spaja hi-fi svijet i vaše računalo - telefonskom linijom!

Audiotron Digital Music Deck najlakše je opisati kao prvi svjetski uređaj za umreženo ozvučenje doma. Nije vam jasno?

Čitajte dalje... Ova zgodna komponenta udobno će se smjestiti pokraj vašeg CD playera i pojačala te telefonskom linijom biti spojena s PC kompatibilnim računalom. U paketu dobivate i karticu za vaše računalo koja se spaja na telefonsku liniju. Imajte na umu da rad audiotrona ne smeta korištenju telefona ili Interneta. PC računalo odjednom postaje veliki džuboks. Uređajem se upravlja putem daljinskog upravljača, a na displayu se pokazuje ime pjesme koja trenutačno svira. Uza nj, dobivate sav softver potreban za stvaranje Mp3 datoteka. Više informacija potražite na www.AudioTron.net. Imajte na umu da je sličan rezultat moguće dobiti razvlačenjem audiokabela do pojačala u drugom dijelu kuće, no što je ta udaljenost veća, kvaliteta zvuka je slabija, a nećete imati ni komfor daljinskog upravljača. Utjecaj koji će nova šminkerska komponenta imati na vaš image da ne spominjem...



INTEL

Intel Pentium 4

Eh, da... Vaš najnoviji Pentium III na štajaznamkoliko megahertza već je zastario. Naime, procesor razvijan već duže vrijeme pod imenom Willamette preimenovan je u ime serije procesora koja je Intelu donijela milijarde, i sada se zove Pentium 4.

Maksimalni takt novih procesora, kad budu lansirani do kraja godine, bit će 1400 MHz. Vjerujemo da će vam još interesantnija biti novost vezana uz najnovije Celerone na 633, 666 i 700 MHz kojima Intel želi konkurirati Duronima istog takta. Imajte na umu da svi ti Celeroni podržavaju sve nove multimedijske instrukcije, kao i Coppermine Pentium III procesori, ali im je brzina sabirnice još uvijek 66 MHz. Tako Celeron 700 radi uz multiplikator brzine FSB-a od 10,5, što je rekord. Neslavan, doduše. Duroni imaju sabirnicu na 200 MHz, kao i Athloni.
www.intel.com



KINEZI

Elektronički heroin

Mladi su Kinezi jednostavno poludjeli za obiljem informacija što ih nudi Internet koje su im dosad bile uskraćene.

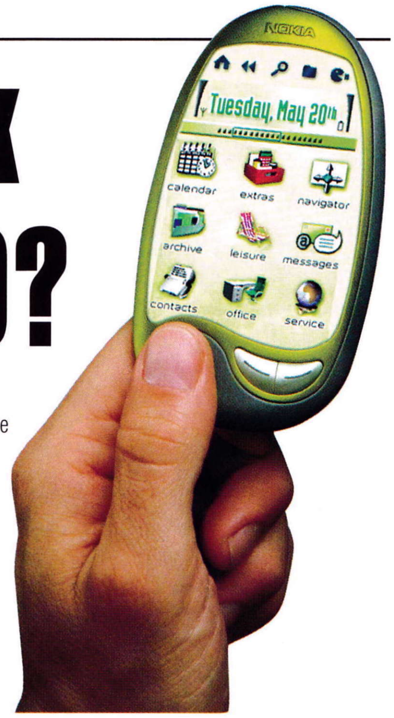
No, kako kineska vlada smatra da će nove informacije zaludjeti njihovu mladež, pokrenula je cijelu hajku na cybercaffee koji u Kini niču kao gljive nakon kiše. Najnovijim zakonom zabranjuje im se rad na području koje obuhvaća 200 m od škole. Svašta.



Inače, većina korisnika cybercafeea u Kini su srednjoškolci (45%), dok je 35% mladež koja je napustila školovanje. Preko polovice redovito se koristilo chatom, 30ak % ih čita novine online, samo 10% koristi se e-mailom u tim caffeima...

MICROSOFT

.Net - Network Computer v2,0?

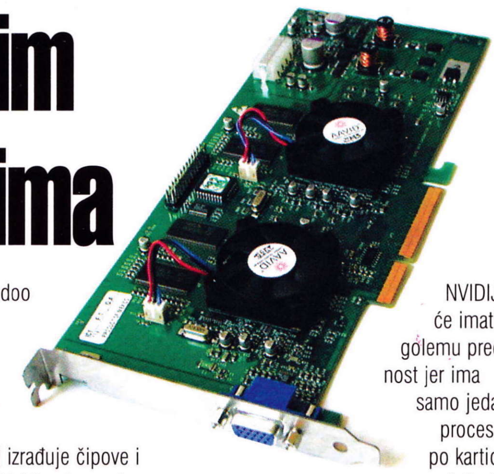


Još se vatra oko Microsofta i monopolizma nije ni stišala, a dolijeva se novo ulje na nju, i to upravo iz Microsoftovog tabora.

Naime, pod imenom .Net (čitaj dot.net) predstavljena je cijela gama usluga temeljenih na Internetu. Riječ je o softverskim rješenjima koje se izvode na širokoj paleti uređaja i omogućuju pristup svim vrstama različitih poslužitelja. Riječ je o potpuno novom korisničkom sučelju koje bi itekako olakšalo rad krajnjem korisniku. Sučelje za sve bilo bi jedinstveno, sve opcije bile bi stalno dostupne, a korisnici bi podatke unosili glasom i olovkom - stiletto. Prva inačica .Net klijenta za Windowse trebala bi biti gotova dogodine. Aplikacije na dotičnom sustavu razvijale bi se u novom programskom jeziku, Microsoft C#, čiji je autor također Microsoft. .Net aplikacije se u radu dobrim dijelom oslanjaju na XML.

3DFX

Frustrirani novim Voodoo 5 čipovima



3Dfxove glavonje nisu nikako zadovoljne sa stvarima koje im se događaju otkako je krenuo novi Voodoo 5. Naime, kad uskoro bude objavljen proračun za sljedeću godinu, bit će prisiljeni priznati manji učinak od očekivanog.

Glavni krivac, po njima, nestašica je komponenata, konkretno čipova (VSA-100) koji su temelj njihovih kartica (slabiji modeli imat će po jedan čip - ako se ikada pojave, trenuačno aktualan voodoo 5 5500 ima dva dotična čipa, dok će ih high end Voodoo 5 6000 imati čak četiri...). Inače, čipove za 3Dfx proizvodi TMSC, jedan od najvećih svjetskih proizvođača čipova koji izrađuje čipove i za konkurentsku NVIDIJU. Vjerujemo da problemi za 3Dfx ovdje ne prestaju, jer ni zasad jedini Voodoo 5 nije zasjeo na prvo mjesto po brzini, nego ga je prešišala NVIDIJA, a u skorijoj budućnosti predviđamo smanjenje cijena i NVIDIJINIH i 3Dfxovih kartica, no NVIDIJA će imati golemu prednost jer ima samo jedan procesor po kartici, a za isti učinak potrebno joj je dvostruko (ili čak četverostruko) manje memorije jer svaki VSA-100 ima svoj dio memorije, tj. na kartici od 64 MB iskoristivo je praktički samo 32 MB. www.3dfx.com, www.3dfxgamers.com.

PS2

Tekken Tag Tournament kontroler



Da je neka igra turbopopularna može se zaključiti ako ni iz čega drugog, onda iz činjenice da se specijalno za nju proizvode kontroleri.

Takav je slučaj s novim Tekken Tag Tournamentom na Playstationu 2 (koji smo odigrali i, sitničavi kakvi jesmo, zaključili da je PS2 trebao donijeti više, hmmm). Riječ je o savršenoj replici kontrolera kakav se nalazi u TTT arkadnim strojevima, uključujući i finiš (ljubičasta vatra).



MICROSOFT

Napravljena Windows ME zlatna kopija!

Nasljednik Windowsa 98 SE - Windows ME (Millenium Edition) - uskoro i na vašem računalu. Naime, nakon ekstenzivnog beta-testiranja najnovija inačica Microsoftovog operativnog sustava 'za mase' - tj. kućne korisnike - došla je do svoje finalne inačice koju će biti moguće kupiti u trgovinama diljem svijeta, pa tako i Hrvatske, od 14. rujna ove godine. No kako Microsoft uvijek OEM slagačima računala pošalje softver 6-8 tjedana prije, prve sustave s novim Windows ME možete očekivati na policama trgovina već sredinom kolovoza. Glavne novine vidljive na prvi pogled i neupućenijem korisniku su novi Media Player (na Internetu je moguće skinuti BETA-inačicu, radi izvrsno) i Internet Explorer 5.5 (također dostupan na Internetu u BETA-izdanju) te vjerojatno i DirectX 8,0. Poboljšana je podrška za digitalni video, kućno umrežavanje (npr. putem telefonske linije) itd. Ipak, imajte na umu da je Windows ME u velikoj mjeri samo 'service pack', baš kao i njegov prethodnik Windows 98 SE. Nadogradnja na Windows ME će stajati oko 80 $, a cijeli proizvod oko 140 $. Ne moramo ni spominjati da je upravo novi Windows ME operativni sustav izbora za igrače, jer Windows 2000 još uvijek ima popriličan broj problema kad je o igrama riječ.

nVIDIA

GeForce2 MX

Novi procesor, novi dizajn NVIDIJINE kartice. Kako je svojim novim GeForce 2 GTS karticama NVIDIJA zasjela na tron po performansama, ali i cijeni, odlučila je tržištu ponuditi i jeftnije rješenje. Otkrivena je kartica koje se razvijala pod imenom NV11. Ime dotične je GeForce2 MX, a po performansama bi trebala konkurirati starijim GeForce 256 temeljenim karticama, no uz znatno nižu cijenu, zavisno od opreme, od 119 do 179 $. GeForce2 MX GPU radi na 175 MHz, što je 25 MHz slabije od GTS-ovih 200 MHz i ima T&L druge generacije.

nVIDIA. GeForce2 MX

Sjedi, 5 ... ili dovoljan, 2! Što vam je draže?

VOODOO 5 VS. GEFORCE 2

Eto, pred sam kraj školske godine na domaćem su se tržištu pojavile dvije trenutačno najjače grafičke kartice na svijetu. Temelje se na GeForce 2 GTS i VOODOO 5 (VSA-100) čipovima i san su svakog igrača. Naravno, i cijena im je paprena. U ovom usporednom testu upoznat ćemo vas s tehnološkim novinama što ih ove kartice donose, usporediti ih kroz seriju testova, a za dobru mjeru, ubacit ćemo i jednu GeForce DDR karticu, koja je dosad slovila kao najbrža na svijetu... Sve to zaokružit ćemo našom ocjenom isplativosti takve investicije te si postaviti pitanje - isplati li se više računalo za 3000 kn nadograditi nekom drugom kombinacijom komponenti?

Taman kad ste pomislili da su cijene donedavno najjačih i najbržih grafičkih kartica počele svoj spust u sferu pristupačnih, stižu nam nove, još skuplje. Brže, veće (bukvalno kod Voodooa), s više memorije... Prva je nasljednik, i to 'pete' generacije, legendarnog Voodoo Graphics čipseta kojim je započela era 3D akceleracije prije nekoliko godina. Dugo su bili na vrhu, no dopustili su da ih stara slava nosi te je opće mišljenje da su trenutačno po tehnologiji generaciju iza NVIDIE, ali i ATI-ja i S3-a (sada pokojnog). Tek sada, s novim VSA-100 čipom (čipovima), Voodoo kartice dosegle su tehnološku razinu, recimo, NVIDIA Riva TNT kartica. Doduše, imaju i one zanimljivih tehnoloških sitnica ugrađenih u sebe, no pitanje je nije li to sve ipak prekasno. S druge strane, 3Dfx ima zanimljivu teoriju o svojoj 'pravodobnoj' implementaciji novih tehnologija, s naglaskom na T&L. Naime, oni smatraju da je još prerano za to jer tu tehnologiju igre još ne podržavaju. S druge strane, oni svoje napore fokusiraju u maksimalno poboljšanje izgleda i performansi trenutačnih igara nabrijavanjem *fill-ratea* i zanimljivim novim funkcijama koje omogućava *T-Buffer – antialiasinga* cijele scene - koje su iskoristive i na starim igrama, te novim tehnologijama koje treba implementirati u softver – filmskim efektima itd. Put razvoja VSA-100 čipa bio je izrazito trnovit. Riječ je o tajnom projektu o kojem se šuškalo već duže vrijeme kodnog imena Napalm. Taj put bio je posut različitim odgodama...

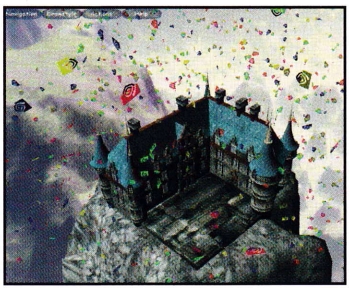
RAZVOJ NOVE TEHNOLOGIJE

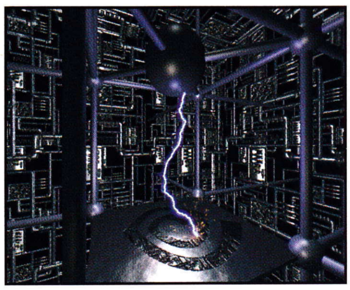
3DFX VOODOO 5 5500

Ne biste vjerovali, ali dočekali smo i taj dan. 3Dfx je napustio svoju pretpotopnu 16bpp tehnologiju i nova kartica, znana vam još iz nekih davnih Tech Infoa pod imenom Napalm, konačno je ugledala svjetlo dana – što je još bitnije, svjetlo domaćih trgovina. Razjasnimo odmah na početku jednu stvar, Voodoo 5 tehnologija potpuno je drugačija od one koja je prije pokretala Voodoo kartice. Naime, iza prijašnje tri generacija stajala je jedna te ista tehnologija, dodatno nabrijavana i rafinirana u svakoj generaciji, bez dodavanja novih mogućnosti, kao što je recimo bilo igranje u 32 bpp boji. Voodoo 5, tj. njegov temelj, VSA-100 procesor (pače, 2 komada) već duže je prisutan u kuloarima industrije pod imenom Napalm. Otprilike prije godinu dana čuli smo o 3Dfxovoj tehnologiji *T-buffera* koja omogućuje filmske efekte (*motion blur*, efekt plitkog vidnog polja) te izglađivanje piksela preko cijele scene – čuveni *antialiasing* (FSAA). Tada se izlazak kartice na tržište očekivao za Božić. U devetom mjesecu predstavljena je 3Dfxova tehnologija kompresije tekstura, FXT1, za čiju implementaciju smo strahovali da će odgoditi izlazak nove generacije Voodoo kartica. To se, naravno, i dogodilo. U 11. mjesecu najavljen je izlazak novih kartica krajem prvog kvartala (kao da je ikoga bilo briga kad smo veća tad imali GeForce DDR kartice). Tek na GDC-u (Game Developer's Conference) je pokazan VSA-100 silikon u akciji, umjesto emulacije tehnologije pomoću 8 umreženih starijih Quantum 3D Voodoo 2 kartica. Krajem četvrtog mjeseca prve BETA-kartice se dijele na testiranje, a negdje sredinom šestog Voodoo 5 započinje svoj pohod na hrvatsko tržište. I evo, sada je tu. Krajnje nepopularne cijene, rekordnog *fill-ratea*, no svejedno s mnogo potencijalnih kupaca. Od 3Dfxa, osim ove kartice, možete uskoro očekivati i Voodoo 5 6000, s četiri procesora i 128 MB memorije, a manje je vjerojatno da će se ikad pojaviti Voodoo 4 kartice koje su trebale biti jednoprocesorske platforme temeljene na VSA-100 čipu koji ima zasebno performanse, pretpostavljamo niže od SDR GeForce kartica. Držimo da bi bila velika greška 3Dfxa kad bi izdati Voodoo 4 kao išta drugo osim turbojeftino 3D rješenje. Gledano malo dalje u budućnost, vidimo daljnju nadogradnju VSA-100 čipova s VSA-200, 300 itd. Tko zna što će nam sve lijepo oni donijeti.

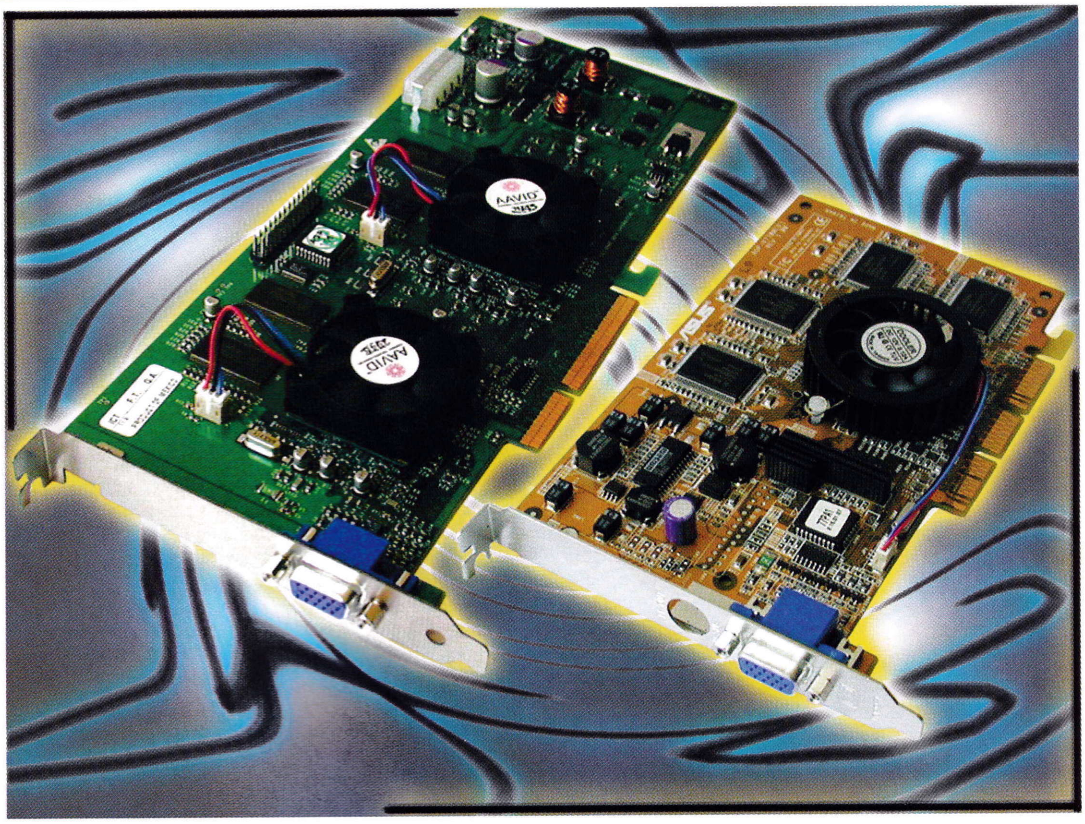
ASUS V7700 GEFORCE 2 GTS

Razvoj NVIDIJINE nove tehnologije potpuno je oprečan 3Dfxovom. Oni malo-pomalo nadograđuju svoju NV seriju koja, uostalom, započinje već Riva 128 karticama nekad davno, još u vrijeme prvih 'monsterica' – što je na domaćem tržištu bio sinonim za Voodoo Graphics temeljene 3D akceleratore zbog totalne premoći Diamondovog Monster modela (čak sam ga i ja imao...). Ideja je otprilike ovakva. Svaka druga generacija kartica s tehnološkog je gledišta veći skok u odnosu na prethodnu, dok su preostale, one koje popunjavaju 6-mjesečne rupe, rafinirane verzije postojećih. Npr. Riva TNT bio je skok u tehnologiji, a Riva TNT2 (Ultra) ta ista tehnologija rafinirana – GeForce je bio veliki skok od TNT2, a GeForce 2 je rafinirani i ubrzani GeForce. Je li dovoljno rafiniran i dovoljno ubrzan, pitanje je na koje ćemo vam pokušati odgovoriti u ovom tekstu. E, sada se vi pitate, kakav li će to veliki skok biti prelaskom na NV20 (GeForce 3?) tehnologiju. Vjerujte, to pitanje muči mnoge u industriji, no odgovor ćete, nažalost, saznati kad i mi – najranije 2-3 tjedna prije izlaska dotičnog proizvoda na tržište, negdje oko Božića. Razlog je savršeno jednostavan i razumljiv. NVIDIJINI marketinški stručnjaci znaju kako mi (vi) razmišljamo i jednostavno ne žele prerano izlaziti s adutima kad već imaju sve asove. Drugim riječima, ako sada objave specifikacije nove kartice, sasvim je sigurno da bi im prodaja trenutačnih modela pala. I stoga nas prže na laganoj vatrici. NVIDIA je ulovila stabilan šestomjesečni ritam izlaženja novih kartica, koji im se pokazao ostvariv s tehničke strane i iznimno isplativ s marketinške, te nema razloga da ne nastave u istom ritmu. Iako je kartica koju smo dobili na testiranje, GeForce 2 GTS, trenutačno oko 10% skuplja od Voodoo 5 5500, znajte da to neće tako biti još dugo. Naime, iako je memorija koju koriste Voodoo 5 kartice jeftinija od DDR memorije na GeForce 2 GTS, treba je višestruko više za isti rezultat. Kod Voodoo 5500 dvostruko više (koliko i ima – 64 MB), a kod Voodoo 5 6000 čak četverostruko više. Znači, 128 MB memorije da bi svaki čip mogao raditi sa 32 MB. Lako je za zaključiti da će troškovi proizvodnje









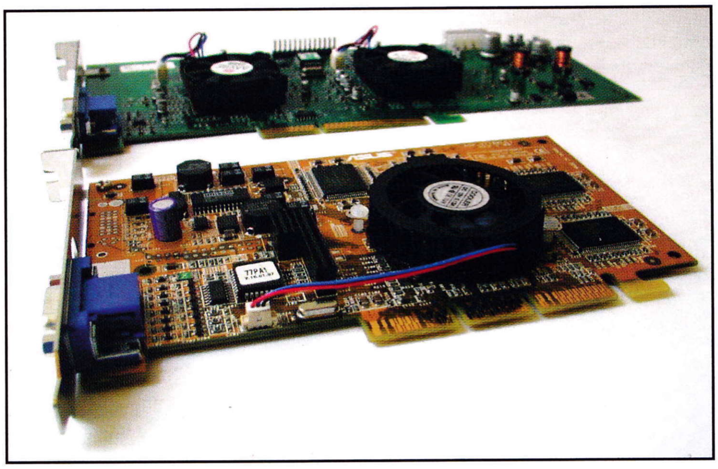
GeForce 2 GTS kartica padati daleko brže, te da će kroz koji mjesec biti znatno jeftinije od VSA-100 temeljenih kartica.

OPIS TEHNOLOGIJA

U ovom dijelu teksta otkrivamo vam tehnološka svojstva dviju novih kartica. Nema jasnijeg jezika od jezika brojki.

3DFX VOODOO 5 5500

Prvo što nam je pala na pamet kad smo Voodoo 5 5500 izvadili iz kutije bilo je kako ćemo tu golemu kartu strpati u kućište. Srećom, nije bilo problema, no savjetujem vam da izmjerite prostor u računalu prije kupnje – minimalno vam treba 25x10 cm. Za usporedbu, Asusova GeForce 2 kartica desetak je centimetara kraća – 'samo' 16 cm. Dimenzije su joj takve s razlogom – naime, na jednu štampanu pločicu strpane su dvije grafičke kartice, svaka sa zasebnom memorijom. Riječ je o 'single-bord-SLI tehnologiji'. Ma, sigurno se sjećate mogućnosti spajanja dviju Voodoo 2 kartica u SLI mod rada koji im je teoretski udvostručavao performanse. U SLI modu svaki čip (kartica) računa svaku drugu liniju na ekranu (što je prije dovodilo do češalj efekta) i onda ih neprimjetno spaja u *frame bufferu*. Oh, da, iako vas 3Dfx s ploče bombardira izjavom da njihova kartica ima 64 MB 128 bitne memorije, ona ih koristi samo 32 MB po čipu. Riječ je o SDR SDRAM memoriji na 166 MHz, što je identično taktu VSA-100 procesora. Memorija na testiranoj kartici bila je Samsungova. I GeForce 2 i Voodoo 5 zahtijevaju mnogo struje, no Voodoo 5 5500 troši toliko da joj je potrebno dodatno napajanje. Zato ćete morati napajanje koje inače ide u vaš čvrsti disk spojiti na priloženi Y-kabel, a potom jedan njegov krak ponovno spojiti u čvrsti disk, a drugi u grafičku karticu. Zanimljivo. Nadamo se da trošak Voodoo 5 6000 kartice neće biti uvećan za priručni vanjski agregat na koji će je biti potrebno spojiti kako bi imala dovoljno struje za funkcioniranje. Hladnjaci na VSA-100 čipovima su kvalitetni Avidovi. RAMDAC kartice kuca na 350 MHz, i kako je količina iskoristive memorije u 2D aplikacijama (tada naime radi samo jedan VSA-100 čip) samo 32 MB, maksimalna radna rezolucija iznosi 2048x1536 px pri 75 Hz, uz 32 bpp boju. Testirana je AGP, a na tržištu se uskoro očekuje i PCI izvedba kartice.



ASUS V7700 GEFORCE 2 GTS

GeForce 2 GTS u Asusovoj temeljnoj izvedbi nosi oznaku AGP-V7700. Izvana gledano, standardne je veličine, gotovo identičnog rasporeda čipova kao kod modela AGP-6800, što je Asusova GeForce DDR temeljena kartica. Na metalu koji vidite sa stražnje strane kućišta ostavljena je rupa za TV-izlaz, što je vjerojatno donijelo Asusu minimalnu uštedu pri proizvodnji tih metalića, ali nerado to vidimo jer kroz nju u računalo može ulaziti prašina. Sasvim je izvjesno da će se uskoro na tržištu pojaviti i modeli s naprednim video ulaz/izlaz mogućnostima. Posebno zanimljivog, valjkastog dizajna je ventilator. GPU na kartici je GeForce 2 GTS, uz radnu brzinu od 200 MHz, što je 34 MHz više od originalnog GeForce procesora. Ovaj rast brzina, kao i manju potrošnju energije te manje zagrijavanje omogućava finiji, .18-mikronski proces izrade. Memorija na kartici je Infineonov 128-bitni DDR SGRAM, ima je 32 MB i radi na 333 MHz (tj. na 166 MHz, ali ima brzinu ekvivalentnu SDR memoriji na 333 MHz kada bi ista postojala). Asus planira na tržište izbaciti i 64 MB model koji će nositi oznaku AGP-V7800. Sve to zahtijeva mnogo struje iz matične ploče, te je jedan od uvjeta da vaša nova GeForce 2 kartica radi kako spada da matična ploča nema linearan regulator napajanja. Tu spadaju sve kvalitetnije i novije matične ploče – npr. referentna na kojoj smo testirali Abit VA6 koja se temelji na Via Apollo 133A PRO čipsetu. RAMDAC, koji je zadužen za stvaranja slike na monitoru kuca na 350 MHz, što je dovoljno za maksimalnu rezoluciju od 2048x1536 px pri 75 Hz, uz 32 bpp boju, no po nama je vršna iskoristiva rezolucija uz prihvatljivi refresh rate 1920x1200 uz 85 Hz i 32 bpp boju. Ima tu još razlika uspoređujemo li GeForce prve i druge generacije. T&L dio kartice dodatno je unaprijeđen i ubrzan, dodani su tzv. 'per pixel efekti (sedam različitih vrsta efekata čije je računanje vrlo slično i zapravo ih je, uz minimalno algebre sa strane, svih sedam moguće izračunati u jednom potezu). S rastom performansi NVIDIJINIH grafičkih, inženjeri koji rade na driverima u iste implementiraju sve više i više funkcija, najnovije i najviše očekivane, npr. *antialiasing* scene i kompresija tekstura (preko DirectX-a), što znači da će prednost Voodoo 5 kartica biti samo t-buffer filmski efekti koje će softver početi podržavati vrlo vjerojatno tek nakon T&L-a.

SADRŽAJ KUTIJE

Nakon što smo vam iscrpno opisali tehničke značajke kartica i njihov trenutačni položaj na tržištu, vrijeme je da vam pobliže opišemo sadržaj svakog od paketa koji pokušava opravdati astronomske cijene obiju kartica.



3DFX VOODOO 5 5500

Voodoo 5 dolazi u iznimno velikoj kutiji – prevelikoj čak i za njezine dimenzije, atraktivnog dizajna, koji prati liniju Voodoo 3 kartica. Moramo priznati da se 3Dfxaši baš i nisu previše isprsili puneći je sadržajima. Tu je naravno, grafička kartica, štura instalacijska knjižica, priručnik, Y-kabel za napajanje te instalacijski CD na kojem se nalaze DirectX, OpenGL i Glide driveri, manual te pomoćne aplikacije za upravljanje parametrima kartice naziva 3Dfx Tools. Nema besplatnih igara.

NAJBRŽE PO 3DMARKU

Trenutačno najbrže grafičke kartice. Imajte na umu da veliku ulogu u konačnoj ocjeni imaju T&L mogućnosti kartice - koje Voodoo 5 5500 nema. Rezultati su ostvareni na Pentium III računalu na 600 MHz s 256 MB memorije.

1. NVIDIA GeForce 2 GTS
2. NVIDIA GeForce DDR
3. NVIDIA GeForce SDR
4. 3Dfx Voodoo 5 5500
5. ATI Rage Fury MAXX
6. S3 Savage 2000
7. NVIDIA Riva TNT 2 Ultra
8. NVIDIA Riva TNT 2
9. 3DFX Voodoo 3 3500
10. Matrox G400 MAX

Nema softvera koji demonstrira nove filmske mogućnosti nove kartice. Nema softverskog DVD playera potrebnog da se iskoristi ugrađena akceleracija reprodukcije DVD-a. Za maksimalnu iskoristivost hardverske akceleracije preporučuje se Intervideov WinDVD. Bijednici, škrci i lovatori... Kad kupac plijune 3200 kn za karticu, nada se da će dobiti barem neku igru uz nju... Oh, da hračak u oko za kraj. Voodoo 5 5500 nema nikakvih drivera ni za Windowse NT ni za Windowse 2000. Čak ni one 2D. Nevjerojatan propust.

ASUS V7700 GEFORCE 2 GTS

Asusova kartica dolazi u nešto manjoj kutiji, dalekoistočnjačkog (čitaj: kičastog) dizajna koji je bio odlika cijele serije Asusovih kartica. U kutiji dobivate karticu, CD s driverima (Windows 95, Windows 98, Windows NT, te Windows 2000). Tu su još priručnik, originalan softver za reprodukciju DVD-a, Asus DVD 2000 temeljen na iznimno kvalitetnom WinDVD softveru. Kao šlag na tortu dolaze i tri CD-a s igrama koje su, doduše, blizu *niškorisnima*, ali čovjeka vesele. Riječ je o punim verzijama Drakana i Rollcagea te demo CD-u s demoinačicama 12 popularnih naslova. Ovaj model Asusove kartice nije nadogradiv Asusovim 3D naočalama. I bolje... Asusov paket šiša 3Dfx barem za dvije dužine, ponajviše zbog izostanka Windows 2000 drivera u 3Dfxovom. Nadamo se da će se pojaviti. Bolje ikad nego nikad.

DVD

DVD akceleracija na grafičkim karticama već je dosegla zavidnu razinu i sa zadovoljstvom možemo ustvrditi da su obje kartice prošle naš test gledanja DVD filmova s čistom peticom. Doduše, nijedna nema TV izlaz, tako da ste ograničeni na gledanje na TV-u, a kod Voodooa ćete morati dokupiti i softver za DVD reprodukciju – preporučuje se WinDVD. Za detaljniju, 'znanstvenu' usporedbu predlažem vam da pogledate rezulate Video2000 benchmark programa.



FIELD TEST

I, konačno, došli smo do testiranja kartica u stvarnom svijetu, na igrama, nama poslovično najdražeg dijela posla. Testiranje smo vršili igrajući brojne D3D igrice kako bismo došli do subjektivnog dojma o performansama kartica. Za čiste brojčane rezultate koristili smo Quake 3-ov interni benchmark, te 3D Mark 2000, i to u ekstremnim rezolucijama, 640x480 i 1600x1200 px. Morate znati da ćete pune performanse ovih vrhunskih grafičkih kartica moći iskoristiti samo s procesorima na 600 i više megaherca, po mogućnosti uz brzinu sabirnice od 133 MHz, što se da zaključiti po bliskim rezulatima na nižim rezolucijama našeg testiranja, kada je veći posao na procesoru. Od obje kartice možete očekivati savršeno ugodno igranje na 1600x1200 u 32 bpp, uz maksimalne detalje, a imate li slabije računalo, onda barem na 1280x1024. Ako imate slabije računalo, do 500 MHz, savjetujemo vam da radije kupite nešto sporiju, i stariju Creativeovu GeForce DDR karticu. Ona će na vašem računalu imati približne performanse skupljim karticama, a za razliku u cijeni možete kupiti još 128 MB memorije, što će svakako imati veći utjecaj na brzinu. Pošto smo vidjeli da na našem pomalo već onemoćalom Celeronu 466 nema nekakve razlike u performansama te da ga sve tri kartice imaju kao ograničavajući faktor, malo smo podigli uloge na Quake 3 testu – procesor izbora ovaj put bio nam je Athlon 700. I rezultati nisu izostali. Situacija je ovakva. Po performansama Voodoo 5 se izvrsno drži, i gotovo svaki put prestiže GeForce – ali 1. Asusova GeForce 2 GTS neuhvatljiva je Voodoou i ovdje kašnjenje od jedne generacije postaje očito. *Antialiasing* je 3Dfx totalno izreklamirao da bi ga na kraju imale i NVIDIJINE kartice, i to sasvim uspješan. Rijetko kad pri usporedbi kartica "iste generacije" možemo ovako jasno odrediti pobjednika. Riječ je o NVIDIJI, u Asusovoj izvedbi. Malo je skuplja od Voodooa, ali s druge strane, Voodoo 5 je 50% skuplji od CL-ovog Annihilatora Pro, s kojim je usporediv po performansama.

3DFX Voodoo 5 5500

PROIZVOĐAČ	3DFX
USTUPIO	HG-SPOT (01-66-37-666)
CIJENA	3150 kn
ZA	•performanse
PROTIV	•cijena, nema drivera za Win 2000, sadržaj paketa
DOJAM	Ne preporučujemo

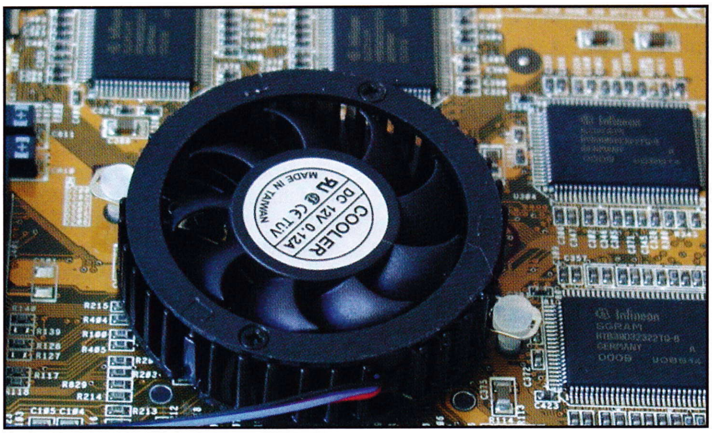
ASUS V7700 NVIDIA GeForce 2 GTS

PROIZVOĐAČ	ASUS
USTUPIO	HG-SPOT (01-66-37-666)
CIJENA	3550 kn
ZA	•performanse, paket, driveri
PROTIV	•cijena, cijena, cijena
DOJAM	Najjača, najbrža, ali i najskuplja, novi kralj

HACKER CLUB -13%

CREATIVE LABS ANNIHILATOR PRO NVIDIA GeForce DDR

PROIZVOĐAČ	CREATIVE LABS
USTUPIO	INFO-GAMA (01-30-98-302)
CIJENA	2391 kn
ZA	•performanse, najjeftinija u High end ponudi
PROTIV	•ipak jako skupa
DOJAM	Trenutačno jako dobar izbor za sve željne vrhunskih performansi



REZULTATI TESTIRANJA:

A KOGA BISMO STAVILI NA DRUGU STRANU NEGO CREATIVE LABSOVU GEFORCE 256 DDR 32 MB, NAJJAČU NA DOMAĆEM TRŽIŠTU

	3DFX Voodoo 5 5500 (2x VSA-100)	NVIDIA GeForce 2 GTS	NVIDIA GeForce DDR
Brzina takta procesora	166 MHz	200 MHz	166 MHz
Brzina memorije	166 MHz	333 MHz (166 MHz DDR)	300 MHz (150 MHz DDR)
Pixels/Second	667M	800M	480M
Fill Rate Texels/Second	667M	1,6G	480M
Količina memorije	64 MB	32 MB	32 MB
T&L	N/A	Da, 2. generacije	Da, 1. generacije
Kompresija tekstura	Da (3Dfxt i kroz DirectX)	Da (DirectX), u novijim driverima	Da (DirectX), u novijim driverima
FSAA (Full Scene AntiAliasing)	Da	Da (5,22s driveri naviše)	Da (5,22s driveri naviše)
Ostalo	T-Buffer	HDTV procesor (samo US)	-
3D Mark 2000 640x480	933	2360	2347
3D Mark 2000 1600x1200	597	1670	1357
Quake 3 640x480 [fps]	84,3	108,6	107,1
Quake 3 1600x1200 [fps]	40,0	55,2	28,1
Video2000 ukupno	1285	1480	1462
Video2000 kvaliteta	674	757	699
Video2000 performanse	110	124	177
Video2000mogućnosti	501	599	586

* svi testovi ostvareni su uz dubinu boje od 32 bpp
* Quake 3 je testiran na Athlon 700 računalu
* Iznimno niski rezultati V5 u 3Dmarku rezultat su nedostatka hardverskog T&L-a

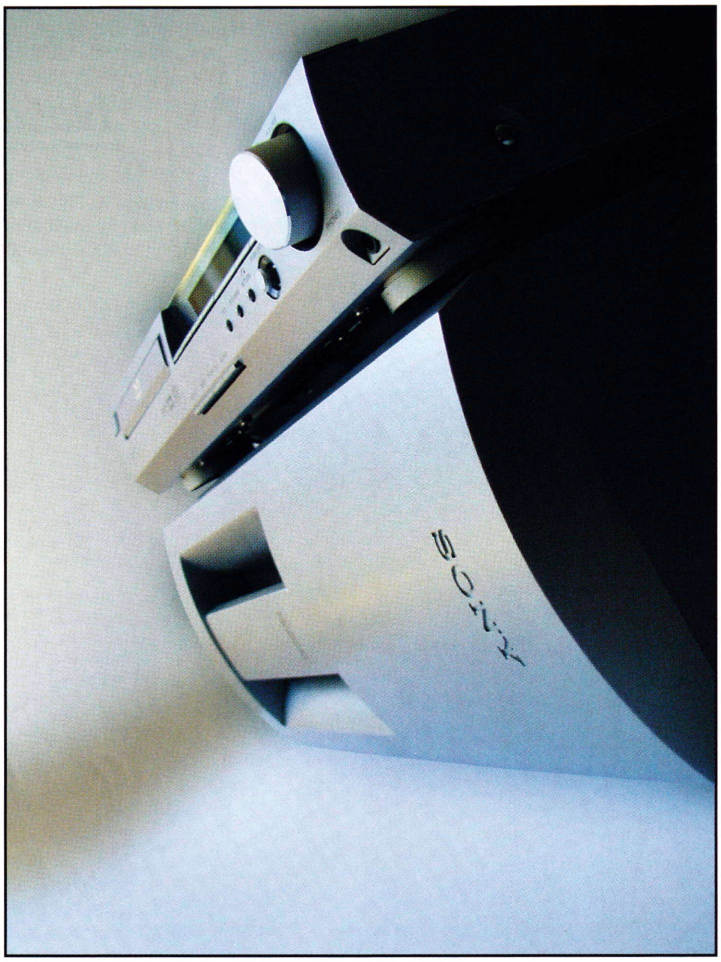
Zahvaljujemo se Info-gami na posuđenoj Creative labs Annihilator pro grafičkoj kartici i Samsungovom 8x/40x DVD čitaču za potrebe testiranja

Srebrno do smrti...

Sonyjev kompaktni AV sustav...

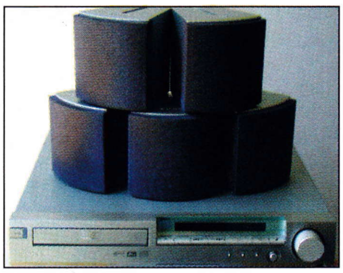
PROIZVOĐAČ	Sony
USTUPIO	Helikop
CIJENA	-
ZA	•kompaktnost, kvaliteta slike, izgled
PROTIV	•nema digitalni audio ulaz/-izlaz
DOJAM	Lifestyle AV sustav bez premca - kako po performansama, tako i po izgledu. B&O neka se skrije u mišju rupu...

Nakon početnog zanosa proizvođača kućnim kinom i brojnim skupim drangulijama potrebnim da bi se ostvario potpuni doživljaj DVDa kao tehnologije, prodaja im je u određenoj mjeri opala. Naime, zagriženi audiofili i kućnokinofili (ovu riječ sam upravo sada izmislio) nabavili su skupu opremu, širokozaslonske televizore i ostalo i sada uživaju. Nemaju potrebu nadograđivati sustave jer i ovako uživaju sve u šesnaest. A s druge strane, prosječnom konzumentu tehnologije sve je to još vrlo konfuzno. Te hrpa zvučnika, te ovakvo pojačalo, te onakav player, te kabeli, te zvučni formati, te DVD regije... Tržište je (barem naše) zjapilo prazno u nedostatku jednostavnog rješenja za prosječnog (malo imućnijeg) korisnika. I onda nam je stigao ovaj potpuno novi Sonyjev AV sustav na testiranje.



DAV-300

U paketu ovog imena, veličine omanjeg stroja za pranje rublja, naći ćete sve potrebno za pretvaranje svoje dnevne sobe u kino. Dobit ćete multifunkcijski AV sustav najbolje moguće usklađenih komponenti u srebrnoj boji nastaloj kombiniranjem brušenog metala i stakla. Za prste polizati. Središnja komponenta cijelog sustava spoj je 6-kanalskog pojačala, digitalnog dekodera zvuka, videorecievera, efekt-stroja, DVD playera, VCD playera, CD playera i AM/FM radioprijamnika. Sve to nagurano je u predivnu, iznimno malenu komponentu. Nevjerojatno. Prednjom stranom dominiraju gumbi uobičajeni za CD/DVD playere, s dodatkom malog joysticka kojim je moguće upravljati izbornicima! Odlična novina koju bi rado vidjeli na svim DVD playerima. Naravno, tu je i veliki kružni potenciometar glasnoće sustava. Osnovne komande postavljene su vodoravno, a konzola na kojoj se nalaze malo je uvučena. Malo retrochicka, a istodobno i lakši i ugodniji pristup gumbima. Tek pogled na stražnju stranu uređaja odaje o kakvoj je zvjerki riječ. Tu su ulazi za AM i FM antenu (dolaze u kompletu), ulazi za dva dodatna audio/video izvora čiji zvuk/sliku želite poboljšati Sonyjem – npr. videorekorder (in/out terminali) i satelitski prijamnik. Na televizor/projektor sustav se spaja kompozitnim video ili S-Video kabelom. Od pasivnih izlaza postoji samo onaj za subwoofer, u slučaju da vam onaj koji dolazi uz sustav nije dovoljno mesnat (lako moguće, pogotovo ako imate veću sobu). Zvučnici su uistinu specijalni. Nije ih preporučljivo koristiti s drugim pojačalima zbog impedance od samo 3 oma. Sve žice kodirane su bojom i specijalno dizajnirane kako ne bi došlo do zabune kod spajanja. 5 glavnih kanala pogone identični zvučnici. Riječ je o širokopojasnim Sonyjevim zvučnicima. Neočekivano su teški za svoje dimenzije, što je uvijek dobar znak. I doista, osim mrvicu povučenijih visokih tonova, zadovoljavajuće su odradili svoj dio tonskog spektra kako u filmovima, tako i pri slušanju glazbe. Moguće ih je fiksirati na vodoravnu površinu (preporučujemo blu-tac smolu), ili na zid ili opcionalne stalke. Maleni su i neupadljivi, jednosustavski su, bass reflex tipa, a pogoni ih 7-centimetarski driver širokog zvučnog opsega. Subwoofer je priča za sebe. Preporučujemo da ga smjestite što bliže kutu sobe jer sub ionako nije pretjerano precizan. Naime, ako stavite sub što bliže zidovima, on gubi na preciznosti, ali dobiva na snazi (ne on, nego zvuk koji stvara), ponekad dvostruko. 18-centimtarski driver dovoljno promiješa zrak, no kao da ga kutija, koja je premala, dovoljno ne formira. Bilo kako bilo, prilagođeno je ciljanoj klasi kupaca. Uz sustav dolazi i daljinski upravljač kojim se upravlja dodatnim funkcijama uređaja. Višefunkcijski je, tj. njime se mogu kontrolirati uređaji drugih proizvođača (iskušali smo ga na Panasonic TV-u i VCR-u te Pioneer DVD playeru – radilo je bez greške). Nakon kompletnog testiranja nije nam bilo jasno na čemu se štedjelo. Na prostoru, na cijeni? Nakon detaljnog pregleda tehničkih podataka zaključili smo da je riječ o pojačalu. Zvuk što ga daje solidan je i cijeli je sustav usklađen do granica, no nije nam jasno zašto se proizvođači uvijek moraju kod opisivanja pojačala poigravati brojkama (vidi okvir). Nakon višednevnog gledanja filmova i uživanja u predivnom izgledu sustava, zaključili smo: zvuk sustava nije na razini daleko skupljih modela, no savršeno je dovoljan za prosječnog korisnika. Sonyjev komplet uspoređivan je s kućnim kinom vrijednim 25 000 kn, bez televizora. Razlika se ponajviše osjetila u basu, koji je na našem referentnom sustavu bio daleko čišći, te u visokim tonovima, kojima je na Sonyju nedostajalo detalja, što je, dakako, promaklo našim manje audiofilskim članovima testnog tima... Uređaj je zaključan na regiju 2.





IGRA S BROJKAMA!!!

Naime, iako se snaga pojačala iskazuje u vatima, stvarna snaga pojačala ovisi i o onim brojkama koje obično pišu u zagradi iza.) Tako je više-manje standardno, barem među kvalitetnijim proizvođačima koji se ne stide značajki svojih uređaja, iznositi snagu u vatima pri opterećenju od 8 oma u frekvencijskom rasponu 20Hz – 20 KHz, uz distorziju manju od 1% (THD – total harmonic distortion). Sonyjevo pojačalo ima snagu od 6x 30W pri 3 oma (što manje oma, manja je snaga), 1 KHz (za ovu frekvenciju potrebno je mnogo manje snage nego za najniže frekvencije) te uz distorziju od 10%. Znači, iskazana će se snaga postizati kad pojačalo odvrnete do maksimuma, a zvučnici toliko distorziraju zvuk da samo čekate da vas smakne brzoleteća membrana lansirana iz jednog od zvučnika. Ove bi brojke bile porazne da je riječ o zasebnom uređaju, no kako je ovo pojačalo dio kompaktnog sustava, savršeno je usklađeno sa zvučnicima te ni manja snaga od uobičajene ovdje ne predstavlja problem.

Ovomjesečna paleta igraćih kontrolera...

Potpuna kontrola

Kao i obično, i ovaj nam je mjesec redakcija bila zatrpana novim igraćim kontrolerima ponuđenim na domaćem tržištu. Tu su novi Mustekovi modeli, jedan jeftini gamepad i na kraju multipraktik; u najmanju ruku zanimljiv kontroler

Mustek Steering Wheel - Pijavica

Naš pregled noviteta započinjemo opisom zanimljivog Mustekovog volana. U paketu, osim volana , dolaze i pripadajuće papučice. Na stol se pričvršćuje metodom vakuumske sukcije te se dodatno učvršćuje snažnim vijkom. Za one koji se odluče na kupnju ovog modela, napominjemo kako bi moglo biti problema s učvršćivanjem ako površina na kojoj ga držite nije glatka. I volan i papučice izrađeni su u cijelosti od plastike. Volan na sebi ima četiri programabilna gumba i polugu koja bi trebala služiti za mijenjanje brzina, no izgleda i radi kao prekidač za brisače. Kotač volana je potpuno plastičan. Krug okretanja je nekih 160 stupnjeva, što je nešto manje od uobičajenih 190, i dok to, s jedne strane, omogućava brže skretanje, s druge, utječe na preciznost. Platforma na kojoj su smještene papučice zadovoljavajuće je stabilna, jedino su one međusobnu vrlo blizu. Volan se na računalo spaja klasičnim gameportom, a zanimljivo je to da se može mijenjati nagib upravljača volana u odnosu prema površini na koju je učvršćen (od 90 do 25 stupnjeva) pa možete, ako baš želite, odsimulirati i kabinu kamiona, gdje je volan gotovo u horizontalnom položaju. Zgodan volančić s ponekom inovacijom. Možda ste baš to tražili...

Joyrider Pro - Transformer

Stiže nam prava zvijer. Riječ je o vrhunskom dostignuću multipraktik igraćih kontrolera. Na prvi pogled, to je samo malo ekstravagantniji volan s joystickom umjesto mjenjača brzina. Tu je i zadovoljavajuće stabilna platforma s papučicama. Također, i baza samog volana poprilično je velika, toliko da je za stol treba pričvrstiti pomoću dva vijka. Plastika od koje je model izrađen na strateškim je mjestima nadopunjena gumom, što izgleda otmjenije, a i ugodnije je igrati s takvim volanom. I, tada metamorfoza može početi. Sam 'kotač' volana moguće je promijeniti u kontroler sličan onome kakav smo vidjeli u zrakoplovima te u upravljač motora (bicikla). Iznimno zabavno. Na samoj bazi uređaja nalazi se prekidač pomoću kojeg možete birati između 7 modova rada. Joystick ima 12 programabilnih tipki. Palica s desne strane kontrolera čak ima i POV HAT kontroler. Ako upravljač koristite kao volan-joystick, moguće je, čak i poželjno, koristiti ga kao mjenjač brzina. Pokraj baze joysticka nalazi se i kontrola potiska, što je značajan podatak za ljubitelje aviosimulacija.

Mustek USB Joystick - USB blizanac

Čini se da je Mustek odlučio predstaviti tržištu cijelu paletu igraćih kontrolera. Nakon volana, tu je joystick, i to USB. Joystick je analogni model prilično dobre ergonomije s 8 gumba, osmosmjernim hat prekidačem i kontrolom potiska. Više-manje, riječ je o klasičnom joysticku koje se na računalo može spojiti samo preko USB porta. USB port, za razliku od klasičnog gameporta, donosi bržu i lakšu instalaciju i veću brzinu reakcije u igrama. Doduše, to je već razlika na akademskoj razini koju vjerojatno nitko neće ni percipirati, dok će činjenicu da ne radi s Windowsima 2000 možda mnogi zamjeriti. Nadamo se da će i taj nedostatak biti kratkog vijeka.

Mustek Digital Joystick - obični blizanac

Već smo se ponadali novom kontroleru - a kad ono - identičan je prethodnom, jedino se razlikuje po načinu spajanja. Sve je već rečeno.

A4 Tech Gamepad - gamepadus vulgaris

Za kraj smo ostavili jedan gamepadić koji nam stiže iz kompanije koja se na domaćem tržištu proslavila svojim miševima sa dva kotačića – A4. Riječ je o klasičnom gamepadu; znate ono – mnogo tipki nalik na mjesec, digitalna kontrola smjera... Uz 10 tipki, tu su i četiri različita moda rada koje je moguće isprogramirati pomoću softvera koji dolazi uza nj. Kao dodatak, tu je i kotačić kojim možete kontrolirati potisak, skrolanje...

Mustek Steering Wheel - Pijavica

PROIZVOĐAČ	Mustek
USTUPIO	Kvark (01/4811133)
CIJENA	-
ZA	•promjena nagiba
PROTIV	•preplastičan
DOJAM	Nikakvih posebnih prigovora, ali ni pohvala. radi, i to je to

Mustek USB joystick - USB blizanac

PROIZVOĐAČ	Mustek
USTUPIO	Kvark (01/4811133)
CIJENA	-
ZA	•to što nismo imali prigovora
PROTIV	•-
DOJAM	Šuti i radi

HACKER CLUB -13%

Joyrider Pro - Transformer

PROIZVOĐAČ	Zykon
USTUPIO	Info-Gama (01/3098 302)
CIJENA	560 Kn
ZA	•sve u jednom
PROTIV	•jeftin finiš
DOJAM	dosad neviđena fuzija nekoliko vrsta kontrolera u jednom modelu

Mustek Digital Joystick - obični

PROIZVOĐAČ	Mustek
USTUPIO	Kvark (01/4811133)
CIJENA	-
ZA	•radi pod Windowsima 2000
PROTIV	•-
DOJAM	Ista stvar, samo različit način spajanja na računalo

A4 Tech Gamepad - gamepadus vulgaris

PROIZVOĐAČ	A4
USTUPIO	Melcomp (042/405 000)
CIJENA	-
ZA	•zanimljiv kotačić
PROTIV	•kotačić ničemu ne služi
DOJAM	Dobar gamepad bez revolucionarnih novina



Volan niže klase koji će vas iznenaditi...

GENIUS SPEED WHEEL FORMULA



PROIZVOĐAČ	Genius
USTUPIO	HG-Spot, Renoprom
CIJENA	Nazvati
ZA	•jeftin, ugodan za igranje
PROTIV	•plastični volan
DOJAM	Odličan volan niže klase, odlično rješenje za "povremene" vozače virtualnim svjetovima...

Volane donedavno nije bio problem kupiti jer ih nije ni bilo bogzna koliko u ponudi, no u posljednje su vrijeme preplavili tržište. Nakon što su se domaći trgovci opekli s nekim skupim force feedback volanima, okreću se sve više jeftinijim, domaćem tržištu prihvatljivijim modelima.

Upravo takav je Geniusov najnoviji proizvod, Speed Wheel Formula. Ovaj nekad poznati proizvođač miševa svoju je djelatnost proširio na cijeli dijapazon kompjutorskih dijelova, od kojih neke sam proizvodi, a neke slaže od komponenata drugih proizvođača (). Ovaj upravljački komplet sastoji se od glavne konzole na kojoj je upravljač volana i mjenjač brzina, te papučica. Sve je izvedeno u crnoj plastici. Iako je model cijenom namijenjen donjem cjenovnom razredu, u praksi se pokazao iznimno kvalitetnim dodatkom. Sam volan je čvrst, baš kao i opruga u njemu koja je čak možda malo i prejaka. Pretpostavljamo, doduše, da će se nakon nekog vremena razradi te će i taj problem biti uklonjen. Glavna konzola učvršćuje se gumenim nožicama za stol. U početku smo bili skeptični prema takvom načinu učvršćivanja, no pokazalo se da je mogućnost da se volan po potrebi lagano pomakne od monitora bitnija od činjenice da će tako doći do povremenog laganog klizanja u oštrijim zavojima. Prekopavši malo bolje po kutiji volana, pronašli smo i metalnu kvačicu kojom ga oni energičniji mogu dodatno učvrstiti. Osim kontroliranja gasa, kočenja, smjera i brzine, moguće je tijekom igre kontrolirati još 10 funkcija jer je toliko i gumba – 6 ih je na samom volanu, a četiri na palici mjenjača. Najveće iznenađenje paketa bile su papučice. Naime, kvalitetnije su nego kod daleko razvikanijih modela najpoznatijih proizvođača. Teška metalna baza i gumene nožice te papučice nešto manjeg otpora učinit će ih savršeno stabilnima na podu. I one su obložene gumom, tako da nema klizanja noge. A tek kako je ugodno voziti bos... Na računalo se volan spaja preko klasičnog, pomalo zastarjelog game-porta. Volan morate jednokratno iskonfigurirati ručno u Windowsima, što i nije neki posebni problem. Testiranje smo proveli na Need For Speed: Porscheu. Ne moramo vam ni govoriti kako je zamorno po cijele dane igrati Porsche pod izlikom testiranja hardvera, hehe... Volan se u toj igri pokazao gotovo savršenim, pogotovo kronerima (kakav je i autor) koji voze jedino ručnim mjenjačem (eh, da znate kakve je trikove moguće raditi kočenjem motora...). Bez imalo ustezanja možemo ustvrditi da je riječ o najboljem jeftinijem volanu koji smo ikad testirali. Sve preporuke za kupnju.

Konačno pristupačan hand-held uređaj!

HANDSPRING - VISOR

PROIZVOĐAČ	Handspring
USTUPIO	ACS
CIJENA	1910 kn + PDV
ZA	•cijena, PalmOS, prepoznavanje rukopisa
PROTIV	•šminkerskiji bi bio s zaslonom u boji
DOJAM	Prijeko potreban dodatak svakom tehnološki osvještenom mladom poslovnom čovjeku

U posljednje je vrijeme u svijetu prava pomama za različitim hand-held (engl. ono što se drži u ruci) uređajima. Najlakše ih je podijeliti u dvije kategorije, one koje pokreće Windows CE operativni sustav te Palm kompatibilne, tako nazvane prema istoimenom operativnom sustavu. Tu spadaju i najpopularniji (i najskuplji) PalmPiloti, ali i jeftiniji, i domaćem kupcu daleko pristupačniji, Handspringovi uređaji – konkretno Visor.

Hand-held (ručno računalo) uređaj u načelu je umanjena inačica vašeg osobnog računala na kojoj možete raditi manje-više kao i na pravom računalu, i to u pokretu. Naglasak je naravno na menadžmentu «osobnih informacija» – popis stvari koje morate napraviti, adresar, popis telefonskih brojeva itd. No, funkcija tih simpatičnih uređaja, konkretno Visora, tu ne prestaje. Naprotiv, za Palm kompatibilne uređaje dostupno je pravo more softvera koje je od vas udaljeno samo nekoliko klikova po Internetu. Za ilustraciju je najbolje spomenuti samo broj igara dostupnih za njih – više od 1000. Visor spada među najjeftinija ručna računala. Velik dio troška srezan je korištenjem C/B LCD zaslona (luksuzniji modeli imaju zaslon u boji!). Zaslon je inače iznimno čitljiv, s pozadinskim osvjetljenjem koje je moguće paliti po želji. Da biste naglasili svoju osobnost, možete birati jednu od 5 ponuđenih vam boja Visora. Mi smo na testiranje dobili nemaštovitu crnu, namijenjenu ozbiljnim poslovnjacima, no moguće je nabaviti još ledenu, plavu, zelenu i narančastu. Visor je dostupan u dvije inačice, klasičnoj s 2 MB memorije i Deluxe koja ima 8 MB memorije (uz nju dobivate i kožnu torbicu). Na računalo se spaja preko posebne kolijevke koja je računalom povezana putem USB porta radi što brže razmjene podataka. Posebno su zanimljivi dodaci kojima je moguće proširiti Visor i time ga pretvoriti u pager, modem, mp3 player, univerzalni daljinski upravljač, GPS prijamnik ili GSM telefon! Najljepša stvar u cijeloj priči je cijena: obični Visor stoji 1910 kn + PDV, dok ćete za raskošniju inačicu morati izbrojiti šestotinjak kuna više. Uređaj je u cijelosti kompatibilan s PC (Windows 95/98) i Apple računalima (dok god su opremljena USB portom). Visor ima zalon osjetljiv na dodir. Kako su ljudski prsti nezgrapni za upravljanje po tako finom i malom zaslonu, taj će problem biti riješen pomoću male olovke – stiletto, s malim šiljastim vrhom. Ako istu i zagubite – nema brige, moguće je kupiti novu, i to u 5 različitih boja...



naš izbor - 5 najboljih igara

Za Palm kompatibilne uređaje trenutačno je dostupno više od 1000 različitih igrica. Ovih 5 naš je izbor da vam skrate lijena ljetna poslijepodneva između plaže i noćnog tulumarenja.

•Billiard 2.0 •Palm Racer 1.1 •AncientRed Special 1,0 •Tetris •Solitaire •Chess

naš izbor - 3 najcool primjene

1. Surfanje Internetom na plaži pomoću GSM-a i zadirkivanje prijatelja na ICQ koji su na kontinentu.
2. Na testu u školi koristite Palm kao kalkulator, tj. neka učiteljica misli da je tako. A kad ne bude gledala, okoristite se golemim šalabahterom koju ste na PC-ju složili večer prije.
3. Umjesto na papir, popis stvari za kupnju upišite u Visor i na taj način dajte svoj obol očuvanju šuma (morao sam nešto napisati kao treće...)

Nema više buffer underruna...

Plextor 12x CD snimač

PROIZVOĐAČ	Plextor
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	Nazvati (oko 3000 kn)
ZA	•burn proof tehnologija za savršeno snimanje CD-a
PROTIV	•cijena, naravno
DOJAM	najbolji CD snimač svih vremena, ali...



Ako se dosad niste uvjerili u superiornost Plextorovih CD snimača, njihov najnoviji proizvod jednostavno će vas otpuhati.

Riječ je o - pazi sad - 12x CDR i 10X CDRW snimaču kojem se zbog specijalne tehnologije nikad ne može dogoditi *buffer underrun*, razlog uništenja CD medija pri snimanju u velikoj većini slučajeva! Da razjasnimo. Dosad se zbog nesavršenosti tehnologije samog CD medija i lasera koji zapisuje po njemu zapisivanje CD-a moralo ostvariti odjednom. Ako ste u tom postupku opteretili računalo radeći simultano na njemu, moguće je da vam se kojiput dogodio zloglasni *buffer underrun*. Do te greške dolazi kad prohod podataka, koji mora biti stalan, bude iz različitih razloga opstruiran te se međuspremnik CD snimača (2MB kod 4x modela, 4 MB kod 8x modela) isprazni i CD snimač više nema što zapisati. CD je nakon toga spreman za smeće.

Plextor je tome doskočio usavršavanjem tehnologije pozicioniranja lasera. Tako je sada laser sposoban nastaviti snimanje na dovoljno malom razmaku od onog mjesta gdje je snimanje prestalo, propisanom po standardu CD-ROM medija. Ne moramo vam govoriti kolike prednosti ta tehnologija donosi. Bez straha je moguće snimati CD-e izravno s lokalne mreže ili ih kopirati u letu 12x brzinom (pravi užitak, neće proći niti 7minuta od ubacivanja praznog do izbacivanja snimljenog CD-a). I što je najvažnije, stvar doista radi u praksi. Na testiranom računalu (P3 550, 256 MB, Windows 2000) nismo uspjeli 'skuriti' nijedan CD koliko se god trudili. CD rekorder smo dobili u sklopu kita u kojem se nalazi sve potrebno za snimanje CD-a. Tu su, naravno, svi potrebni kabeli i vijci, a zgodan detalj je metalna šipkica koja će poslužiti ako budete trebali otvoriti vratašca drivea, a računalo je ugašeno. Snimač se spaja na obično ATAPI sučelje. Maksimalna brzina snimanja CD-R-a iznosi 12x (1,8 MB/s), CD-RW-a 10x (1,5 MB/s). Maksimalna brzina čitanja je 32x. U paketu dolaze i Plextorovi alati za konfirugiranje diskova, WinOn CD softver za snimanje u svojoj najnovijoj inačici te Packet CD 2,0, softver za paketno zapisivanje. Sa stražnje strane nalazimo i digitalni i analogni audioizlaz. Pošto je u uređaj ugrađena Burn-Proof tehnologija, sasvim je dovoljan interni memorijski međuspremnik od 2 MB. Ukratko, riječ je o najboljem CD snimaču koji smo imali prilike testirati i nakon toga sa suzama u očima vratiti... Uređaj iznimno dobro i brzo čita CD-e i CDRW-e (audioekstrakcija uključena) pa ga se bez ustezanja može koristiti kao jedini CD čitač u sustavu. No, u tom slučaju uskraćeni ste za savršeno komforno presnimavanje CD-a u letu...

It's a Sony!

Sony 8x/4x/32x CDRW kit

PROIZVOĐAČ	Sony
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	Nazvati (oko 3000 kn)
ZA	•Brzina snimanja, tihi rad
PROTIV	•Priložen software za snimanje
DOJAM	Sve što vam treba za pouzdano i brzo (i tiho) snimanje i čitanje CD-a velikom brzinom



Obični CD čitači dosegli su vrh svoje evolucije. U svim novim računalima redovito ih zamjenjuju ili DVD/CD čitači ili brzi CD snimači. Ako ste se odlučili za CD snimač, možda vam test najnovijeg Sonyjevog modela pomogne u odluci...

Na ogled smo dobili Sonyjev najnoviji CD-RW kit. Sve potrebno za snimanje CD-a bilo je u kutiji. Uz pisač, tu je i softver za snimanje – Win On CD u 3.7 inačici, prazan medij te svi pripadajući kabeli, vijci i ostalo. Sam pisač Sonyjev je uradak, model CRX140E. Riječ je o internom ATAPI kompatibilnom driveu visoke brzine pisanja i čitanja CD-R(W) medija. Brzina pisanja na CD iznosi 8x (1,2 MB/s), što je dovoljno da CD pun do vrha snimi za 9 minuta. Samo oprezno kod snimanja pri najvećoj brzini, jer ona baš i nije u najboljim odnosima s radom na sustavu pod punim opterećenjem, pogotovo kod CD snimača spojenih na isto sučelje/kabel kao i čvrsti disk s kojeg se intenzivno u kritičnom trenutku čitaju podaci. Iako unutarnji memorijski međuspremnik iznosi 4 MB, uspjelo nam je u Windowsima 2000 uništiti jedan CD *buffer underrunom*, no moramo napomenuti da su uvjeti bili uistinu ekstremni (mnogo malenih datoteka, simultan rad u više memorijski i procesorski iznimno zahtjevnih programa te konstantno švrljanje po Internetu). Takav ritam čak ni Sony nije mogao pratiti. Uvijek je u takvim situacijama preporučljivo sniziti brzinu snimanja primjerice na 4x. Upravo tolikom brzinom Sony zapisuje na tehnički zahtjevnije CD-R(W) diskove. Obične CD-e Sony čita maksimalno 32x brzinom, što je sasvim zadovoljavajuće. Teško da će itko primijetiti razliku između 32x i bržih CD čitača, vjerujte nam. Jedina mana ovog, kao i ostalih CD snimača pred klasičnim CD pogonima (ali ne i DVD čitačima) je nešto duže vrijeme potrebno da se pristupi podacima na disku – u konkretnom slučaju ono prosječno iznosi 150 ms. Planirate li uz snimanje CD-a raditi na računalu, preporučujemo vam što jače računalo, barem sa 128 MB memorije, da vam ne bi pregarali prazni CD-i. Također vam predlažemo da nikako ne držite ovaj drive na istom IDE kanalu kao i glavni čvrsti disk na kojem se nalaze datoteke sustava i virtualna memorija. Izvana je uređaj lijepo dizajniran, no za oko nam je posebno zapeo jedan detalj, Naime, rubovi ladice obloženi su gumom radi što bolje zvučne izolacije, što ga čini gotovo nečujnim, a usput eliminira vibriranje ladice.

Jeftino na bežični Internet!

Siemens C35



PROIZVOĐAČ	Siemens
USTUPIO	Siemens (01/6105 – 381)
CIJENA	1999 kn (Vip), 2203 kn (Cronet)
ZA	•WAP, komunikacijske sposobnosti, mnoštvo opcija
PROTIV	•za ovu cijenu ništa
DOJAM	Po nama, trenutačno best buy model za mlade u nas!

Sigurno ni vas nije mimoišlo reklamno bombardiranje domaćih GSM operatera. Promovira se nova WAP tehnologija koja vam omogućava bežični pristup Internetu pomoću vašeg GSM uređaja gdje se god na hrvatskom teritoriju koji je GSM pokriven nalazili. Siemensov C35 model je GSM uređaja sa istom ciljnom publikom kao i naš časopis – mladima od 15-25 godina. Vjerujemo da će vam biti zanimljivo pročitati nešto o njemu jer je riječ o najjeftinijem GSM uređaju s WAP podrškom na domaćem tržištu. C serija Siemensovih mobilnih telefona dosad je bila namijenjena manje zahtjevnim korisnicima, no C35 to mijenja. Na tom simpatičnom telefonu prvo ćete zamijetiti predivan dizajn, ostvaren kombinacijom tamnosive i srebrne boje, što ga čini tako svježim i dopadljivim. Upravljanje je izvedeno manje-više u Siemensovoj filozofiji pomoću 4+ funkcijskih tipaka, no ovaj je put bliskije modelu S25 nego izravnom prethodniku - C25. Opći je dojam da se Siemens jako približio S modelu s C35 jer su zapravo jedine razlike interna antena i veći zaslon 'boljeg' modela. Siemens je, čini se, konačno odustao od kozmetičkog trika – četverobojnog zaslona koji je bio slabije čitljiv - u korist novog, savršeno preglednog. Što se preglednosti tiče, i izbornici su obnovljeni – animirani su i moguće je odabrati više nivoa složenosti rada, od svih dostupnih opcija pa do onog minimalističkog, samo s osnovnim opcijama. Osnovna prednost, zapravo i razlog zašto vam predstavljamo ovaj mobilni telefon je njegova mogućnost spajanja na Internet putem WAP protokola. Uređaj teži samo 110g, a dimenzije su mu 118x46x21mm. U stvarnosti je i tanji od 2 cm, zavojitog je, anatomski prilagođenog dizajna te udobno leži u ruci. U nj je ugrađena i vibracijska dojava poziva. Zaslon je visoke rezolucije kako bi ispravno mogao pretraživati WAP sadržaje. Posebno se zabavnim pokazao dio telefona gdje pojedinim brojevima možete dodavati različite animirane face koje se onda pojavljuju kad vas određena osoba zove. Ni MH baterija od 500 mAh dovoljna je za 180 sati rada u pripravnosti i najviše 5 sati razgovora. Da je riječ o totalno lifestyle ikoni (barem se telefon kao takav kroz brojne reklame pokušava servirati – sjetite se samo reklame u disku koja se vrti na MTV-u), uvjerili smo se pri izboru melodija zvonjenja koje su, pazi sad, birali vrhunski DJ-i (ne kaže se koji...). Osim klasičnih funkcija, u telefon su ugrađene i igre, kalkulator, sat alarm... Na testiranju smo istodobno imali i S35 i bez daljnjega vam preporučujemo C35.



Creative, kao i uvijek, rafiniraniji...

Creative Labs GeForce 2 GTS



PROIZVOĐAČ	Creative Labs
USTUPIO	Info-Gama (tel. 3098-302)
CIJENA	Nazvati (oko 3000 kn)
ZA	•brzina, bundle, driveri
PROTIV	•cijena
DOJAM	Još jedan iznimno dobar creative labsov paket. ovaj put pogonjen najjačim grafičkim čipom današnjice

Nije prošlo ni tjedan dana otkako smo igrali s Asusovom GeForce 2 GTS karticom, a već nam je na testiranje stigla inačica njegova najljućeg protivnika na domaćem tržištu i, moramo priznati, našeg favorita, Creative Labsa. Usporedni test s Voodoo 5 karticom smo napravili, no nismo mogli propustiti priliku i ne testirati za vas i Creativeovu GeForce karticu. Prvo što nam je palo na pamet bila je vizualna usporedba s GeForce 1 DDR. Gotovo se nerazlikuju – čak imaju i istu Infineonovu memoriju. Samo što kod slabijeg modela ona radi na 300 (150 MHz), a kod jačeg na 333 (166 MHz). Najveće promjene doživio je GPU koji je sada također brži (200 prema 166 MHz). Osim ubrzanja frekvencije, rafiniran je i proces izrade procesora u .18-mikronski te je i sama unutarnja arhitektura poboljšana kako bi bolje odrađivala T&L zadaće . Nova Hypertexel arhitektura čini GeForce 2 GTS jedinim GPU-om koji je probio granicu od gigatexela u sekundi. Definitivno najjači čip na tržištu, a da budemo iskreni, uopće mu ne vidimo konkurenciju u vidu nekakvih novih 3Dfxovih (VSA-200?) ili Atijevih proizvoda. Sadržaj Creativeovog Geforce 2 paketa nas je obradovao. Osim standardnih drivera za sve moguće inačice Windowsa, uključujući i one za Win 2000, tu je još i E-Colorov Colorific zajedno sa svojom referentnom plavom bojom za ispravno kalibriranje monitora, 3Deep, Lava Player i Media Ring Talk. Nema softverskog DVD playera. Škrto, nisko itd. Razočarao nas je i Creative. No, umjesto softverskog DVD playera, tu je odlična bundlirana igrica – Rageov Rally koji daleko radije igramo nego tamo neke pretpotopne naslove koji dolaze s Asusovim karticama. Nadalje, pravo nam je iznenađenje bio NVIDIJIN EXPERIENCE CD na kojem se nalazi serija različitih demonstracijskih aplikacija koje pokazuju moć nove GTS 2 kartice. Kulminacija svega je, naravno, Isle Of Morg, drugi DEMO igrice Experience 3D. Posebno nas je impresionirao T&L demonstracijski program, gdje slobodno rotirate scenu oko bazena ispunjenog vodom koja se mreška. Tu vodu mišem možete uzburkati, ali i pomicati svjetlo i gledati predivnu interakciju vode, svjetla, okoliša. Kad ovako nešto prvi put vidite, ostanete bez riječi. Creative je i s ovom generacijom NVIDJIINIH kartica napravio dobar posao. Na tržištu bi krajnja cijena trebala biti čak i nešto niža od Asusove V7700.

Nemojte zaboraviti skinuti najnovije drivere za vašu GeForce 2 GTS karticu jer oni od inačice 5.22s podržavaju i FSAA (Full Scene Antialiasing) te kompresiju tekstura i još mnogo zanimljivih stvarčica...

Opera 4.0

Još od 3.0 inačice Internet Explorer i Netscape Communicator vode bitku za prevlast na polju Internet browsera. Makar Netscape gubi na vrijednosti, očekujemo i njegovu šestu inačicu, dok Internet Explorer samo što nije stigao u inačici 5.5.

Microsoft je dobio po prstima zbog svojeg ponašanja i pokušaja "guranja" svojeg browsera te mu prijeti razdvajanje na nekoliko tvrtki, no, čini se, vrijedilo je - IE je najkorišteniji Internet browser. Ali nije i najbolji.

Da se morate odlučiti za Internet browser, sigurno ne biste odabrali glomazni, nesigurni, traljavo programirani komad softvera. Ali, htjeli mi to ili ne, na izbor su nam ponuđena dva takva. Uz iznimku Opere, koja je dosad kaskala za svojim prejakim konkurentima, tržište je zapravo bilo bez malog i brzog browsera.

Opera http://www.operasoftware.com je svojom inačicom 4.0 postala browser kakav možemo poželjeti. Sve ono što dobar browser mora imati (mislim na osnovne zahtjeve), Opera ima: mala je, ne troši memoriju (s 6MB RAMA radi bez problema), sigurna je (trenutačno je najsigurniji browser na svijetu) i, što je najvažnije, stabilna je. O stabilnosti ne treba ni govoriti jer su Operine bete mnogo stabilnije nego finalni proizvodi što nam ih nude njeni konkurenti.

Inačica prije Opere 4.0 bila je 3.6 (ako se na varam 3.62), otad je ovaj browser dobio nekoliko dobrodošlih poboljšanja uz mali *facelifting* sučelja. Tako sada možemo surfati bez brige da se nešto neće učitati kako treba jer Opera koristi posljednju inačicu HTML-a 4.01 (HTML nadzire W3C, World Wide Web Consortium), tu su potom i XML 1.0 i XHTML 1.0, CSS level 1 i 2, WAP (više vam ne treba mobitel da biste pregledavali WAP stranice) WML, HTTP/1.1, ECMA-262 i Java 1.3. Kao što vidite, sva ta gomila kratica i slova koja vam ništa ne znače su tu samo da bi vam osigurali bezbrižno surfanje. Ali za razliku od ostalih Internet browsera, Opera odlazi najdalje što se tiče *userfriendly* koncepta. Imati *userfriendly* sučelje pod Windows platformama nije baš teško, čak štoviše, rijetko se koji program može pohvaltiti neintuitivnošću. Ali rijetko koji program, u ovom slučaju Internet browser, ima snagu i volju "savijati" web kako vi želite. Opera je još u inačici 3.x nudila opciju da korisnik predefinira kako želi da mu neka stranica izgleda, i to od načina na koji će se tekst očitavati pa do izrade vlastitih CSS-ova kao predloška. Opera 4.0 ima također tu mogućnost, s kojom "u letu" možete mijenjati izgled stranice - samo jedan klik i sve je pod vašom kontrolom, jer danas se stvarno može vidjeti komila sramotno dizajniranih stranica, gotovo nečitljivih, ali ako vam treba informacija s takvog sitea, Opera će bez problema pokazati kako se obuzdaje loše napravljena web stranica.

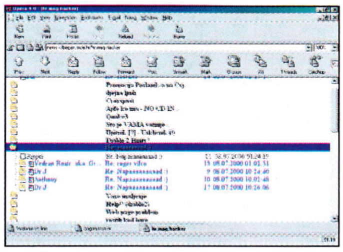
Od nekih novih "sigurnosnih" elemenata posebno je vrijedno spomenuti 128- bitnu enkripciju i nadzor nad *cookiesima*. U prijašnjim je inačicama rad s *cookiesima* bio organiziran preko posebnog *plug-ina* (recimo, AtGuard je bio jedan od boljih), dok se sada Opera bez problema konfigurira pod Advanced Preferences kako bi vam surfanje bilo ugodnije.

Konačno smo dobili i e-mail klijent pristojnog izgleda i solidnih mogućnosti. Zapravo, Opera samo spusti nekoliko linija u svojem standardnom prozoru i tako postaje e-mail klijent. Kad govorimo o standardnim mogućnostima, tu je rad s više korisničkih računa, odlučivanje što će se dogoditi s poštom nakon što je pokupite (ostavljanje na serveru, brisanje, brisanje nakon brisanja na lokalnom disku....), baratanje sa signature datotekama... Ukratko, sve što bi nam moglo zatrebati, tu ćemo naći.

Kako su veze prema Internetu postale sve brže, a stvari koje skidamo s njega sve veće, tako su se programeri Opere odlučili *download manager* u Operi unaprijediti s opcijom nastavljanja prijenosa datoteka. Tako ako vam pukne veza ili ako vam je nakon sat vremena skidanja neke datoteke ostalo još nešto megabajta za "skinuti", postoji *resume transfer* gumb. Normalno, ne možemo uspoređivati to s *download managerima* kao što je primjerice GetRight, ali ako gledamo da je to sve intergirano u browser, onda je to velika stvar.

Od "starih" mogućnosti Opera ima odličan zum koji vam može zumirati stranicu do 1000%, što zna biti korisno u nekim situacijama, otvara nove prozore unutar matičnog programa, što ima za rezultat malu potrošnju memorije, *news reader*, odličnu kolekciju *bookmarka* koji dolaze s browserom i još mnogo toga što svakom surferu treba.

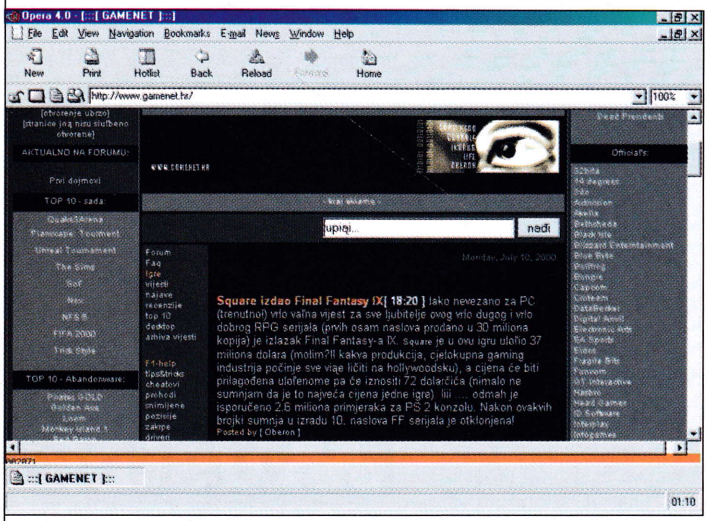
Makar se čini da je operna dama zapjevala, postoji jedan podatak koji govori o velikoj prednosti Internet Explorera i Netscape Communicatora. Opera nije besplatan program; za registraciju nove inačice treba izdvojiti 35$, dok za *upgrade* s inačice 3.x treba skinuti s bankovnog računa 15$. Ali opet, pogledamo li što sve Opera pruža - stabilnost, brzinu, sigurnost, *userfriendly* koncept, to i nije toliko mnogo novca.



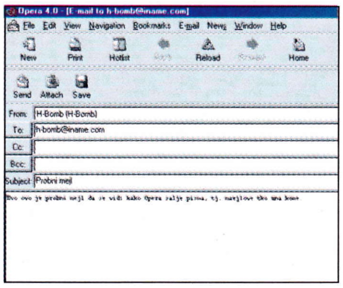
Podrška za newse



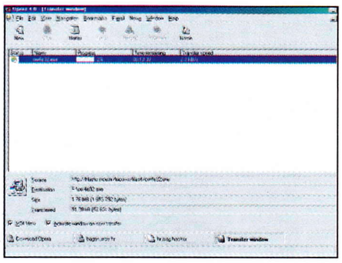
Zumiranje radi bez naprezanja, a i naši se znakovi uredno učitavaju



Na koju god stranicu naiđete Opera je savršeno čita



Pisanje pokusnog e-maila



Download datoteke nikad nije bio jednostavniji

Optimizirano za Internet Explorer! Više ne.

Odsad pa nadalje sve stranice koje su optimizirane za IE 5.x Opera bez problema pregledava, čak bolje od IE-a. Tu su prije svega web stranice koje koriste *layere*, a ne tablice. Opera čak točnije od IE-a ispisuje sadržaj takvih stranica. Pokušajte bilo koju stanicu napravljenu u Dreamweaveru 3 ili Microsoft FrontPageu (koja sadrži *layere*) učitati u IE i u Operu i nećete vidjeti razliku.

VIJESTI

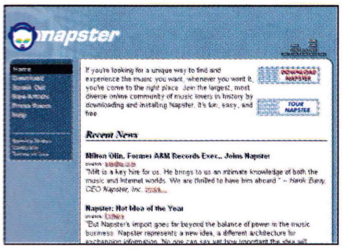


Digital Payloads možda stane na kraj svim tužbama oko MP3-a

Makar se govori da živimo u dobu kad su računala postala glavni dio naše svagdašnjice, postoje i važnije stvari, samo što se ne stavljaju u prvi plan. Recimo, jedna takva je gen, ljudski gen koji je nedavno objavljen online.

Sveučilište Santa Cruz iz Kalifornije pokrenulo je svoj site posvećen ljudskom genu (http://genome.ucsc.edu) i na njemu, uza sve ostalo, objavilo kompletan genetski kod koji se može skinuti s Interneta, normalno besplatno. Ljudski se genom često naziv "knjigom života", ali ovo je prvi put da je objavljen da ga svatko može vidjeti. Istina, i nije baš neko štivo, pogotovo ne laicima, jer je zapis veličine 739MB-a ispunjen slovima A, T, G, C (sjetimo se malo biologije). Nema nekog 3D zapisa ili bilo čega spektakularnog što smo navikli gledati u različitim filmovima: ljudski genetski kod je dosadan. Veliku ulogu u sastavljanju genetskog zapisa imao je Jim Kent koji se nakon 15 godina rada kao programer na kompjutorskim animacijama vratio na faks 1995. po svoju diplomu iz biologije. On je zaslužan što se projekt ubrzo pojavio na webu jer su mu trebala samo četiri tjedna da napravi program koji će poslagati genetski kod kako treba. Nakon četiri tjedna programiranja i tri dana što ih je program trebao da sastavi genetski kod (na 100-tinjak umreženih radnih stanica), projekt je bio gotov dan prije nego je Bijela kuća izjavila da su ljudi u Santa Cruzu izveli pothat ispisivanja "knjige života".

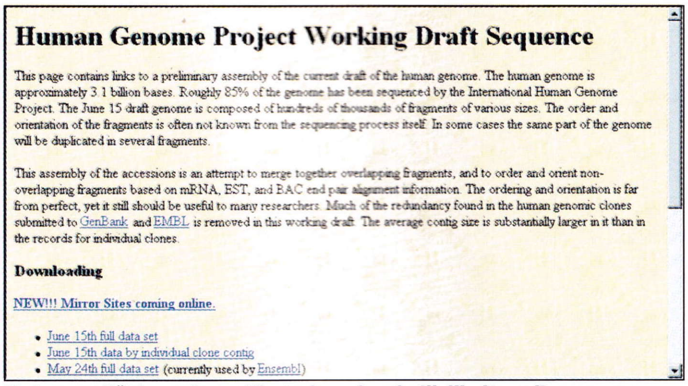
I dok znanstvenici zadiru u tajne života, ostatak čovječanstva radi svakidašnje stvari, vucara se po sudovima. Najnovije u suđenju između Napstera i ostatka glazbene industrije je komad papira na kojem piše da razmjenjivanje MP3 datoteka ne samo da je legalno nego i povećava prodaju glazbenih CD-a. Normalno, s tim su papirom došli ljudi koji zastupaju Napster. Kao presedan, Napsterovci navode Audio Home Recording Act (AHRA) koji kaže da potrošači smiju napraviti kopiju digitalne glazbe za svoje nekomercijalne potrebe. I tako, Napsterovci kažu da se preko Napstera glazba ne prodaje i da se tako ne krši nijedan zakon. A pri dokazivanju da se preko Napstera potiče prodaja audio CD-a, Napsterovci se služe jednostavnom pretpostavkom. Oni kažu da je "skidanje" MP3 datoteka preko Napstera radnja slična odlasku kod prijatelja radi preslušavanje novog albuma. Više od 84 posto Napsterovih korisnika izjavljuju da "skidaju" MP3 datoteke da bi vidjeli hoće li ili ne kupiti neki audio CD. Uz ostalo, Napsterovci tvrde da su djelomično zaslužni za 9-postotno povećanje prodaje audio CD-a u 1999. godini. Suđenje se nastavlja, a kad će završiti, nitko još ne zna.



Bitke nikad ne prestaju što se Napstera tiče

Digital Payloads Inc. (http://www.digitalpayloads.com) je tvrtka koja bi mogla promijeniti distribuciju MP3 glazbe preko Interneta. Naime, oni su otkrili kako se mogu u MP3 datoteke ukomponirati oglasi i linkovi te bi tako MP3 datoteke sponzorirale same sebe. Oglase i linkove tvrtka je jednostavno nazvala *Payloads,* što bi u izravnom prijevodu značilo *teret.*
Pomoću toga bi glazbene tvrtke stvarale svoje MP3 datoteke pune oglasa i stavile ih u slobodnu upotrebu preko Interneta (npr. preko Napstera, Gnutella, Sour.coma i mnogih drugih). Način na koji takva MP3 datoteka radi je jednostavan; tijekom sviranja datoteke oglasi se vrte u prozoru predviđenom za to, dok bi se linkovi otvarali u normalnim web browserima.
Pete Babos iz Digital Payloadsa kaže da je to nestala karika između besplatne glazbe koju žele korisnici i promocije i oglasa koje žele glazbene tvrtke. Uz MP3, kaže Pete, takva vrsta promocije bi mogla pogoditi i film. Prema njihovim riječima, *Payloads* tehnologija nema granica.

Dosad je bio običaj da "stvarne"» tvrtke osnivaju web siteove i poslije kupuju ostale, no počelo se događati obrnuto. Riffage.com, web site posvećen glazbi, je prošli mjesec kupio malu tvrtku u San Franciscu koja se bavi glazbom i tako dospio u novine. Ovaj su mjesec kupili nezavisnu izdavačku kuću nazvanu 1500 Records i tako proširili svoju djelatnost na offline svijet. Page Murray, potpredsjednik marketinga Riggafea, izjavio je kako bi se umjetnici morali veseliti tome jer se samo online može narasti do neviđenih granica. Naglasio je da se pri spajanju s velikim tvrtkama gubi sloboda te da su oni ovako više nego zadovoljni.



Human Genome Project Working Draft Sequence

This page contains links to a preliminary assembly of the current draft of the human genome. The human genome is approximately 3.1 billion bases. Roughly 85% of the genome has been sequenced by the International Human Genome Project. The June 15 draft genome is composed of hundreds of thousands of fragments of various sizes. The order and orientation of the fragments is often not known from the sequencing process itself. In some cases the same part of the genome will be duplicated in several fragments.

This assembly of the accessions is an attempt to merge together overlapping fragments, and to order and orient non-overlapping fragments based on mRNA, EST, and BAC end pair alignment information. The ordering and orientation is far from perfect, yet it still should be useful to many researchers. Much of the redundancy found in the human genomic clones submitted to GenBank and EMBL is removed in this working draft. The average contig size is substantially larger in it than in the records for individual clones.

Downloading

NEW!!! Mirror Sites coming online.

- June 15th full data set
- June 15th data by individual clone contig
- May 24th full data set (currently used by Ensembl)

Makar grafički neprimamljiv, to je najzanimljiviji site svih vremena

Bez zaklona

CBS, amrerička TV kuća, pokrenula je emisiju u kojoj ćete moći pratiti život desetero stranaca smještenih u kuću u kojoj će živjeti potpuno izdvojeni od svijeta sljedeća tri mjeseca. Prema CBS-ovim podatcima, više od 22 milijuna gledatelja je pratilo prvo emitiranje, a odmah po završetku emisije mnogi su pojurili preko Webcasta gledati dalje (http://www.bigbrother2000.com). U kući je 28 kamera koje preko Interneta prenose događaje 24 sata na dan, bez cenzure.
Čini se da je Truman Show bio samo početak.



Big Brother je postigao odličnu gledanost; čini se da su ljudi u duši voajeri

AOE II - THE CONQUERORS EXPANSION

Microsoft-u je u zadnje vrijeme dobro krenulo što se igara tiče. Star Lancer je u zadnje vrijeme postao dobro prodavana igra, ljudi su željni svemirske simulacije. Onda tu je i neumorni Age of Empires II – The Age of Kings, odlična igra, rado igrana, a ako pogledate na Zone vidjet ćete da je među najigranijima kad se govori o on-line igranju na Zone-u. I tako Age of Kings dobiva expansion pack i to nas ne bi trebalo previše čuditi jer ako nešto donosi novac sigurno je da će se isti taj proizvod razvijati i dalje.

Age of Empires je već svima poznata igra, još jedna u nizu RTS strategija koja vam dozvoljava da napredujete kroz vijekove i tako omogućuje da se vi i vaše carstvo dignete do neslućenih visina i pokorite sve što gmiže, puzi ili čak hoda. Za Microsoft novi expansion pack radi tvrtka zvana Ensemble Studios koja će se potruditi da se čim više uživite u igru. Tako ćemo dobiti nove jedinice, mape, likove, a prije svega zaigrati će se u koži najvećih osvajača ikada rođenih, kao npr. Atila bič Božji, El Cid ili možda kao Montezuma.

Sada će svi egomanijaci ostvariti ono što su oduvijek željeli; biti će mali Napoleoni. Da bi više saznali o tome posjetite M$-ovu stranicu na http://www.microsoft.com/games.

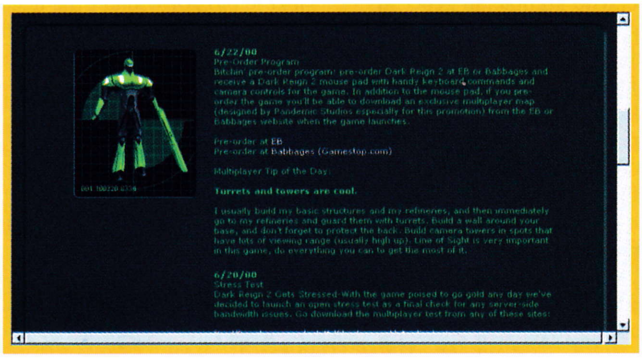


DARK REIGN 2

Nakon par godina razvoja (barem mi se tako čini) Dark Reign 2 je spreman za izlazak u javnost. Prije svega već sigurno možemo tvrditi da kada ovo budete čitali Dark Reign 2 će biti u prodaji širom svijeta, jer naime nedavno je otišao u gold. Za one koji nisu upućeni kada neka igra otiđe u gold to znači da odlazi na umnožavanje i da bi za par tjedana trebala biti na tržištu. Neki put se taj proces čak i smanji na par dana, ako se ne varam Blizzardovci drže rekord s Starcraftom od samo četiri dana od umnožavanja do pojavljivanja na policama dućana.

Dark Reign 2 smo do nedavno mogli isprobati u stress test-u koji je bio dostupan za skidanje s Activisionovih stranica. Stress test je nedavno imao i Diablo II, ali nije bio otvoren svima (makar su se password-i djelili uokolo na veliko, tako da je velik broj ljudi mogao igrati Diablo II na Battle.Net-u). Tvorci Dark Reign-a su ipak odlučili da puste sve koji žele da isprobaju stress, jer su željeli vidjeti je li njihova mreža dosta jaka da izdrži navalu za buduće igrače. Sve je prošlo bez problema, pa je Dark Reign posalan u gold, kako smo već rekli.

Uglavnom vidjeli smo slike već stotine puta, ali onima kojima to nije dosta probajte na http://www.activision.com.

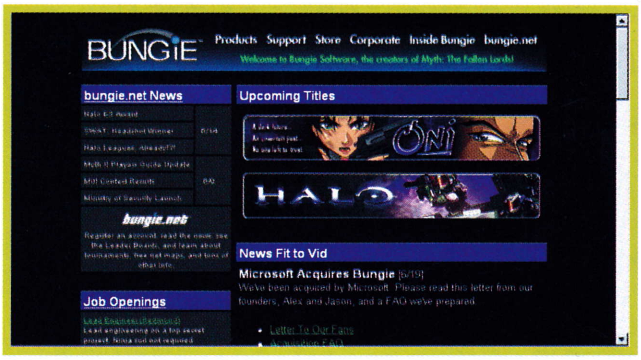


PONOVO BUNGIE

I baš kad pričam kako Microsoftu ide dobro, krene im još bolje. Nedavno (ovisi kad ćete ovo čitati) Microsoft se potrudio i kupio Bungie (oni rade Halo i Oni). To nas uopće ne bi trebalo čuditi ako se prisjetimo da Microsoft radi na X-Box-u, a da je Bungie namjeravao svoje igre preselitit i na PS2. I sad je upitno hoće li Bungie izdati svoje igre za PS2 (sigurno neće, ali reda radi), a govori se da će igre prvo izaći za X-Box, a tek onda za PC. Za PC se prvo razmatralo da li da se nastavlja razvoj, ali kako je lanisranje igara na PC, kao prokušani medij za igranje, novčano isplativo normalno da se ostalo i pri PC varijanti.

I ako sada dosurfate na njihove stranice (http://www.bungie.com) sa lijeve strane možete vidjeti koliko se ljudi traži u Redmondu da budu dodatna radna snaga na izradi igara. Osim toga možete vidjeti sve što se događalo oko prijenosa Bungiea, pa čak i pročitati FAQ koji odgovara na pitanja što će se sada dalje dešavati.

Iskreno rečeno za Oni mi je baš svejedno jer neka japanska tučnjava gdje lik nosi oružje barem dva-tri puta teže od sebe, baš me ne privlači nešto posebno, ali zato sam pomalo zabrinut za Halo. Ali straha nema, jer kako kažu sve ide prema planu.



GRAĐANIN KABUTO

Koliko vidimo u zadnje vrijeme Interplay je postao najjača izdavačka kuća uz Electonic Arts. O tome nam svjedoče gomile igara koje samo što nisu izašle pod njezinim okriljem. A kada te igre isplivaju na tržište čekaju nas nove, još zamamnije i zabavnije. Tako za par mjeseci osim u Sacrifice-u moći ćemo uživati i u igri zvanoj Giants: Citizen Kabuto.

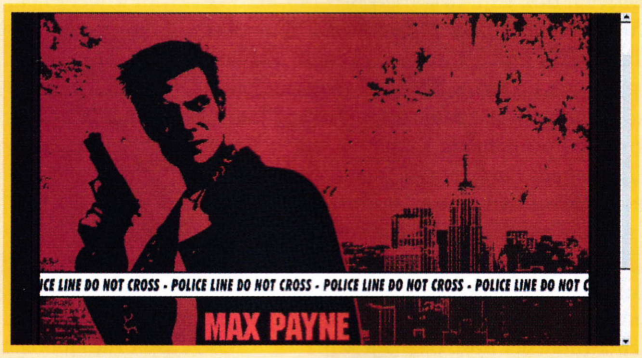
Uz Sacrifice to će biti jedna od igra s oznakom "siguran hit" na sebi. Osim što se ponosi odličnom grafikom (i opet, uz Sacrifice se koristi da bi pokazala mogućnosti nove GeForce 2 kartice, čitajte malo što Patrik piše) Giantsi imaju odličnu priču. Dobro nije baš odlična, ali daje odličnu podlogu da bi mogli nesmetano uživati u ostatku igre.

I što nam priča kaže? Pa kaže nam da ako napravimo velikog diva da bi trebali imati način kako ga držati na "uzici". E pa Sea Reapers nisu mislile na to kad su stvorile Kabuta. I kako su ga stvorile da ih štiti od Maccaryns-a, sada ne samo da ih ne štiti od njih nego se moraju boriti protiv njega. I to sve na jednom otoku koji se nalazi usred nekog čuuuuudnog mjesta u svemiru. E to im i treba kad su nesposobne (mislim na Sea Reapers). Uglavnom da vidite što se kuha pogledajte na http://www.interplay.com.



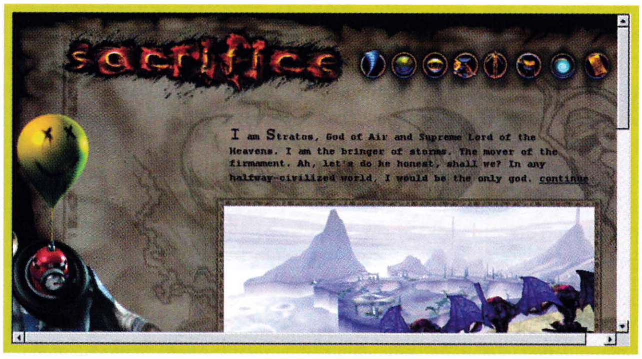
MAKSIMALNO, DO BOLI

Max Payne, prekaljeni, bivši policajac, sada bjegunac jer su mu kako već to obično biva podmetnuli neko ubojstvo kreće u osvetničku misiju da bi osvetio svoje voljene (ti voljeni su ubijene stranke u ovoj priči). I tako bez bilo čega da izgubi on je usamljeni pojedinac koji se probija ulicama New Yorka.
Max Payne (ako ikada izađe) će biti akcija gledana iz trećeg lica (Max se razvija od 1996. tek toliko za one koji cmizdre da se neka igra dugo razvija ako je u izradi godinu-dvije). Naš junak će se provlačiti kroz prljave ulice pa sve do elegantnih nebodera koji zadiru u oblake.
Spominje se tu noir priča, što je čudno ako pogledate da se u noir romanu/filmu od običnog čovjeka napravi bjegunac koji je totalno nemoćan da napravi bilo što u svoju korist. Max je već odmah na početku bjegunac, bori se da osveti svoje mrtve i onda se pitamo može li još što krenuti po zlu. Što, Sotona se želi malo poigrati s Maxom? Ne vjerujem. Ali dobro, kako se ne nazire kraj razvoja Maxa do onda imaju vremena uglancati sve što žele. Uglavnom ako Max izađe na tržište, mogla bi to biti luda igra.
I tako do onda razvoj Maxa možete pratiti na službenom site-u http://www.maxpayne.com.



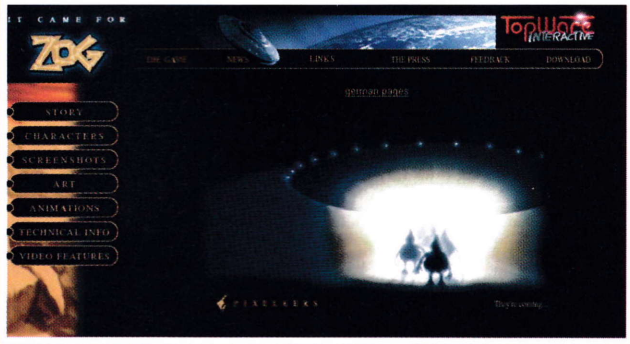
KAKO BI LAUŠ REKAO: "DAJ BABO DUŠU"!

Sacrifice, kako volim kad su razvojni timovi gomila manijaka. Shiny-ovci su se već puno puta dokazali kao razvojni tim koji imaju gomilu orginalnih ideja, radilo se o igrama koje smo igrali na PC-u ili na PSX-u. Što se Sacrifice-a tiče igra izgleda odlično, zvuči odlično i stvarno je u globalu odlična. I kada izađe (a to će biti skoro) postignuti će odličan uspijeh na tržištu i šire. Sacrifice je igra u kojoj glavnu ulogu ima žrtvovanje duša svojim bogovima, a oni će za uzvrat davati natrag gomile vojnika, s kojim ćete razarati, gaziti i opet razarate sve oko sebe (jel' ovo možda neka vrsta pasivne agresije?). Kako ste mogli vidjeti s animacije na Hack CD-u igra izgleda predivno, a često služi da se prikažu sve mogućnosti GeForce 2 kartice. Svaka vaša čarolija utječe na zemljište na kojem se vodi bitka, a taj utjecaj ostaje na površini zauvijek. Kad se govori o utjecajima tu su munje, gromovi, lava, voda, padajuće kamenje i tko zna što sve ne.
Osim ideje, najluđe stvari u igri su likovi kojima se koristite. To su kreature nevjerojatnog dizajna, pomalo grotesnih oblika, ali sve služe svojoj svrsi. Imaju meso koje će nositi u borbu i imaju dušu koju ćete žrtvovati bogovima.
Da vidite koga ćete žrtvovati krenite na http://www.sacrifice.net.



DOŠLI SU PO ZOGA?!?

Konačno, ali konačno radi se jedna "spaljena" avantura u stilu Dana krakova (sad je guba lokalizirati stvari, u orginalu Day of the Tentacle). It came for Zog je odlična avantura koju razvijaju Njemci (što je čudno, oduvijek sam mislio da su odlični inžinjeri, a što se tiče ostaloga baš nisam polagao neke nade u njih, možda još koji svjetski rat).
Ako ste ikad u Večernjaku čitali "Krapinjonce" onda možete zamisliti tko je Zog. Zog je...pa moglo bi se kazati da je Zog vrhunac inteligencije, najpametnije stvorenje koje je hodalo po kugli zemaljskoj, nuklearni fizičar svojeg doba. A njegovo doba je davna prošlost, vrijeme kada se inteligencija mjerila lupanjem batinom po nečijoj glavi. Zog je pračovjek koji će spasiti vanzemaljsku rasu od njihove prospasti. I taman kad ste zamislili kakav je Zog onda se možete pitati kakvi su do vražji alieni koji trebaju njegovu pomoć. Uostalom tko je rekao da alieni moraju biti pametni. Možda će (ako postoje) prvi alieni koji do nas navrate biti glupi, možda im je tata sredio nešto preko veze, tko zna? Vrijeme će nam reći tko je od njih gluplji, Zog ili alieni.
Da bi vidjeli tko je Zog posjetite službeni site na http://www.itcameforzog.de.



PRIZIVATELJ

Summoner se jedva čeka da stigne na PS2. A ni na PC-u neće proći nezapaženo. Summoner se razvija već dvije godine, točnije od lipnja 1998. Kako cilja publiku na PS2 bilo je logično da se radi RPG-u, koji je kao žanr na PSX-u bio odlično napravljen i dostojno zastupljen (samo pogledajmo kako je odlično bio prihvaćen FF serijal i slične stvarčice koje volimo zaigrati ako se dočepamo PSX-a ili PS2). Jedna od najzanimljivijih stvari je game info u kojem se kaže da će biti "masivna količina oružja, čarolija, čudovišta i likova". Sad me samo zanima koliko je otprilike "masivno". Ako je između 2 metra i pola kilometra onda je sve OK, a ako nije....
Uglavnom Summoner će imati, tj. već ima zgodnu priču, epskih razmjera (možda je i priča masivna?) kakva i priliči jednom RPG-u. Summoneri su stvorenja s golemom snagom, jačom od bilo koje magije. Summnoeri su stvorenja koja prizivaju demone da im služe, summoneri mogu izazvati bogove, njihova moć je ogromna. Boje ih se kao osvajače i štuju kao zaštitnike. Joseph (ili ti Joža, po naški) je summoner, ali se zakleo da više nikad neće prizivati stvorenja.
Pitate se zašto? Pa onda provjerite na http://www.summoner.com (ha, ha dobra fora, ha?).



Postapokaliptični SF

BattlefieldEarth

12. svibnja svoju je svjetsku premijeru doživjelo dugo očekivano uprizorenje slavne Hubbardove SF knjige *Bojno polje Zemlja*

L. Ron Hubbard, jedan od najproduktivnijih i najutjecajnijih pisaca SF-a u dvadesetom stoljeću, napisao je 1982. roman *Bojno polje Zemlja* želeći čistim SF romanom proslaviti pedeset godina svog spisateljskog rada. Odigravši vrlo važnu ulogu u tzv. zlatnom dobu SF-a tridesetih, četrdesetih i pedesetih godina, Hubbard je i dalje nastavio s književnim radom te do svoje smrti stvorio opus od oko 260 djela različitih žanrova. Ipak, najviše je ostao zapamćen po svojim SF djelima među kojima se posebno ističe serijal od deset romana *Mission Earth* te *Battlefield Earth*, jedan od najvećih jednosveščanih SF romana svih vremena (više od 1000 stranica u hrvatskom je prijevodu podijeljeno u dva sveska). Hollywood je već duže vrijeme pokušavao dobiti prava na ekranizaciju Hubbardove knjige, no to se dogodilo tek ove godine. Prvi *Battlefield Earth* film ne prikazuje cijelu radnju knjige nego samo polovicu (prvi svezak u hrvatskom izdanju), a već je u planu i nastavak koji bi prikazao ostatak. Scenarij je krajem 1998. došao na stol redatelja Rogera Christiana, kojeg je Warner Brosovim filmskim šefovima preporučio George Lucas s kojim je Christian radio na Star Wars filmovima, i to kao asistent redatelja i umjetnički direktor. Christian je u međuvremenu režirao i nekoliko vlastitih filmova (od kojih je najpoznatiji *Nostradamus*), a dvaput je dobio i Oscara, i to kao umjetnički direktor za film *SW: A New Hope* te za najbolji kratki film pod nazivom *The Dollar Bottom*. Kao umjetnički direktor bio je nominiran i za rad na prvom nastavku *Aliena*.

U glumačkoj postavi je nekoliko kvalitetnih glumaca, no samo jedna prava zvijezda. To je John Travolta koji će glumiti glavnog negativca, izvanzemaljca Terla. Zanimljivo je da su izvanzemaljci Psychlosi negativci, visoki oko tri metra i teški petstotinjak kilograma, a usto i neljudski mišićavi, dlakavi i drugačije strukture lica. Stoga su kostimografi, šminkeri i majstori specijalnih efekata imali vrlo težak posao –Travolti i drugim glumcima dodati metar visine, nekoliko stotina kilograma i stvoriti potpuno drukčiji izgled, a to nije izvedeno kompjutorskom tehnikom (kao, primjerice, u *Gospodaru prstenova*) nego klasičnim efektima. Osim Travolte, u izvanzemaljskim su ulogama Forest Whitaker (*Fenomen, Put samuraja*) i Travoltina žena Kelly Preston. S druge strane, među ljudima glavnu ulogu Jonnieja Tylera ima mladi glumac Barry Pepper (snajperist u *Saving Private Ryan*).

Film je premijerno prikazan 12. svibnja i već neko vrijeme igra u Americi, dok ga u našim kinima možemo očekivati krajem ljeta ili početkom jeseni. Inače, povezano s izdavanjem filma, planira se serija *Battlefield Earth* stripova, zasad nepoznatog autora, te poseban, potpuno novi roman. Bit će to svojevrsni *prequel*, radnjom smješten tisuću godina prije radnje knjige/filma i u vrijeme u kojem rasa Psychlosa prvi put napada Zemlju (autor te knjige će biti Algis Budrys).

Battlefield Earth epska je priča, saga o borbi i opstanku ljudske rase u dalekoj budućnosti, godine 3000. Naime, otprilike u današnje moderno doba, Zemlju je iznenada napala nepoznata izvanzemaljska rasa. U nekoliko je dana 90% stanovništva uništeno otrovnim plinom, a izvanzemaljci, okrutna i opasna rasa zvana Psychlos, su zauzeli cijeli planet i uspostavili niz svojih baza gdje su sagradili golema rudarska postrojenja u kojima su iskorištavali rudna bogatstva Zemlje te ih teleportirali na nezasitni matični planet Psychlo. Psychlosi su, zahvaljujući svojoj proračunatoj okrutnosti i nemilosrdnosti, zauzeli velik dio svemira i pokorili nebrojene rase i planete. Priča počinje oko 3000. godine, dakle cijelo tisućljeće nakon okupacije Zemlje. Preživjelo je samo nekoliko plemena ljudi razasutih posvuda po planetu. Nitko na njih ne obraća pozornost, osim nekih Psychlosa koji ih povremeno ubijaju iz sporta, a ljudi se ne





Glavni negativac ovog filma, popularni John Travolta, gotovo je neprepoznatljiv



Barry Pepper u ulozi glavnog junaka, Jonnieja Goodboy Tylera

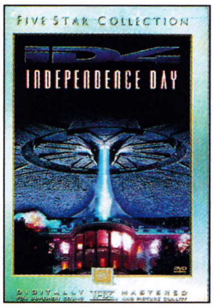


Delegacija Psychlosa

usude putovati dalje od svojih nastambi zbog straha od «demona», odnosno Psychlosa. Sve se to počinje mijenjati u Coloradu, gdje u planinama životari i polako odumire malo pleme ljudi. Mladi Jonnie Goodboy Tyler, revoltiran sveopćom letargijom, odlučuje otputovati iz sela. No, na putu ga susreće Terl, šef sigurnosti Psychla. Lukavi i ambiciozni Terl skovao je pakleni plan. Naime, zbog visoke koncentracije urana, koji je za Psychlose vrlo štetan, planinski su rudnici zlata ostali neiskorišteni. Stoga će Terl okupiti pleme ljudi i poslati ih da iskopaju zlato nakon čega će, bogat i moćan, otići u mirovinu. No, Terl potcjenjuje Jonnieja i ostale ljude. Pomoću posebnih sprava za učenje, ljudi ponovno uče svoju povijest, uče kako se služiti oružjem i strojevima te pod Jonniejevim vodstvom počinje nastajati naizgled nemoguć plan o borbi protiv Psychlosa...

Mislav Mataija

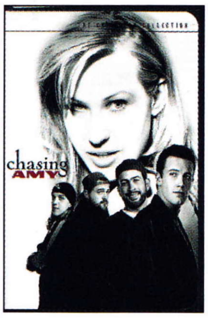
DVD Independence Day
SPECIAL EDITION



Konačno se na DVD-u pojavio najveći *blockbuster* koji je pretprošlog ljeta palio i žario sve koji su na bilo koji način vezani za male zelene. Riječ je o jednom od najboljih izdanja svih vremena čiji sadržaj možemo iznijeti u jednoj rečenici: Amerikanci spašavaju svijet pomoću Apple računala. Iako sadržajno plitak, ovaj je film prepun odlične zabave zahvaljujući neviđenim specijalnim efektima i vrhunskim glumcima koje predvodi crna "zlatna koka" američkih ljetnih *blockbustera* – Will Smith. Ovo specijalno DVD izdanje stiže nam na dva diska. Na prvom su dvije inačice filma, originalna iz kina te specijalna, s dodatnih 9 minuta ! Uz film možete slušati seciranje scena od strane Dean Devlina i Ronalda Emmericha, ali i majstora specijalnih efekata koji su za svoj rad nagrađeni Oskarom. Na drugom je disku pravo bogatstvo dodatnih sadržaja. Glavno mjesto zauzima 30-minutni dokumentarac **Creating reality**, dok je **ID4 Invasion** specijalni 22-minutni *Mock-Umentary*, tj. simulirani dokumentarac o događajima iz filma u stilu "ovo se sve doista i dogodilo". Potom je tu i 33-minutna emisija o filmu ***HBO First Look: Independence Day*** koju vodi Jeff Goldblum. Na tom ćete disku naći i originalni, izbačeni završetak, *storyboard*, originalni *artwork*, slike s produkcije, DVD-ROM igru **Get Of My Planet** te DVD link na **ID4 Online** igru... Naravno, tu su i brojni traileri i TV spotovi vezani uz film... Ovo vrhunsko izdanje na siteovima poput www.dvdboxoffice.com zajedno s poštarinom stoji tek nešto više od 22 $ (2 DVD-a).

REDATELJ	Ronnald Emmerich
GLAVNE ULOGE	Jeff Goldblum, Bill Pullman, Will Smith
SLIKA / ZVUK	2,35:1 / Dolby Digital 5.1
IZDAVAČ	20 th Century Fox

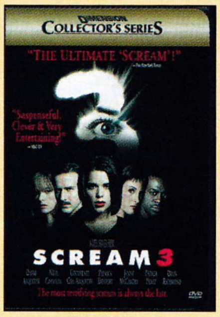
DVD Chasing Amy



Chasing Amy treći je od zasad četiri filma newjerseyskog serijala popularnog Kevin Smitha (Clerks, Dogma, Mallrats). Kultni crtač stripova Holden (Affleck) zaljubi se u kolegicu Alyssu, zbog čega dolazi do razmirica s najboljim prijateljem Bankyjem (Jason Lee). Smith ni ovaj put nije razočarao, stoga preporučujem svim njegovim obožavateljima da nadopune svoju zbirku ovim filmom. Kako to već biva s njegovim filmovima, i ovaj je prebogat dodatnim sadržajima. Tu su dokumentarci, brojni komentari uključujući i Smithov. Prava poslastica deset je izbrisanih scena, trailer, posebni dokumentarci s ekipom koja je radila film, itd.

REDATELJ	Kevin Smith
GLAVNE ULOGE	Joey Lauren Adams, Ben Affleck, Dwight Ewell, Jason Lee
SLIKA / ZVUK	1,77:1
IZDAVAČ	Disney

DVD Scream 3



Kažu da je najstravičniji vrisak uvijek onaj posljednji. Je li i ovdje tako? Opet je jedan *blockbuster* prvo izašao na DVD-u za regiju 2, a kod nas se još nije ni počeo najavljivati u kinima. Poznate nam već zvijezde, Neve Campbell, David Arquette i Courtney Cox Arquette (da, u međuvremenu su se vjenčali), vraćaju se u posljednjem poglavlju ove fenomenalno popularne i zastrašujuće zabavne trilogije. I dok Sidney sigurno živi negdje u osami, na setu trećeg nastavka filma Stab, koji se temelji na ubojstvima u Greensborou, počinju padati žrtve. Sidney i ostali preživjeli iz tog nekoć mirnog gradića još jednom bivaju upleteni u strašnu i intrigantnu priču horor-filma u filmu koji je parodija na horor-filmove. Da. Nezaboravno non-stop uzbuđenje još uvijek je tu. Sva pravila horor-filmova po kojima su snimana prva dva nastavka su ovdje prekršena, a ubojica je ...

DVD izdanje je samo po sebi prilično bogato dodatnim sadržajima. Tu su različite scene sa snimanja svih triju nastavka, izbrisane scene i alternativni završetak s komentarima Wesa Cravena i ostalih iz produkcije. Cijeli je film moguće pogledati uz redateljev komentar. Tu su još TV spotovi, kinotraileri, glazbeni video te biografije glumaca i ekipe.

REDATELJ	Wes Craven
GLAVNE ULOGE	David Arquette, Neve Campbell, Courteney Cox
SLIKA / ZVUK	2,35:1 / Dolba Digital 5.1
IZDAVAČ	Dimension films

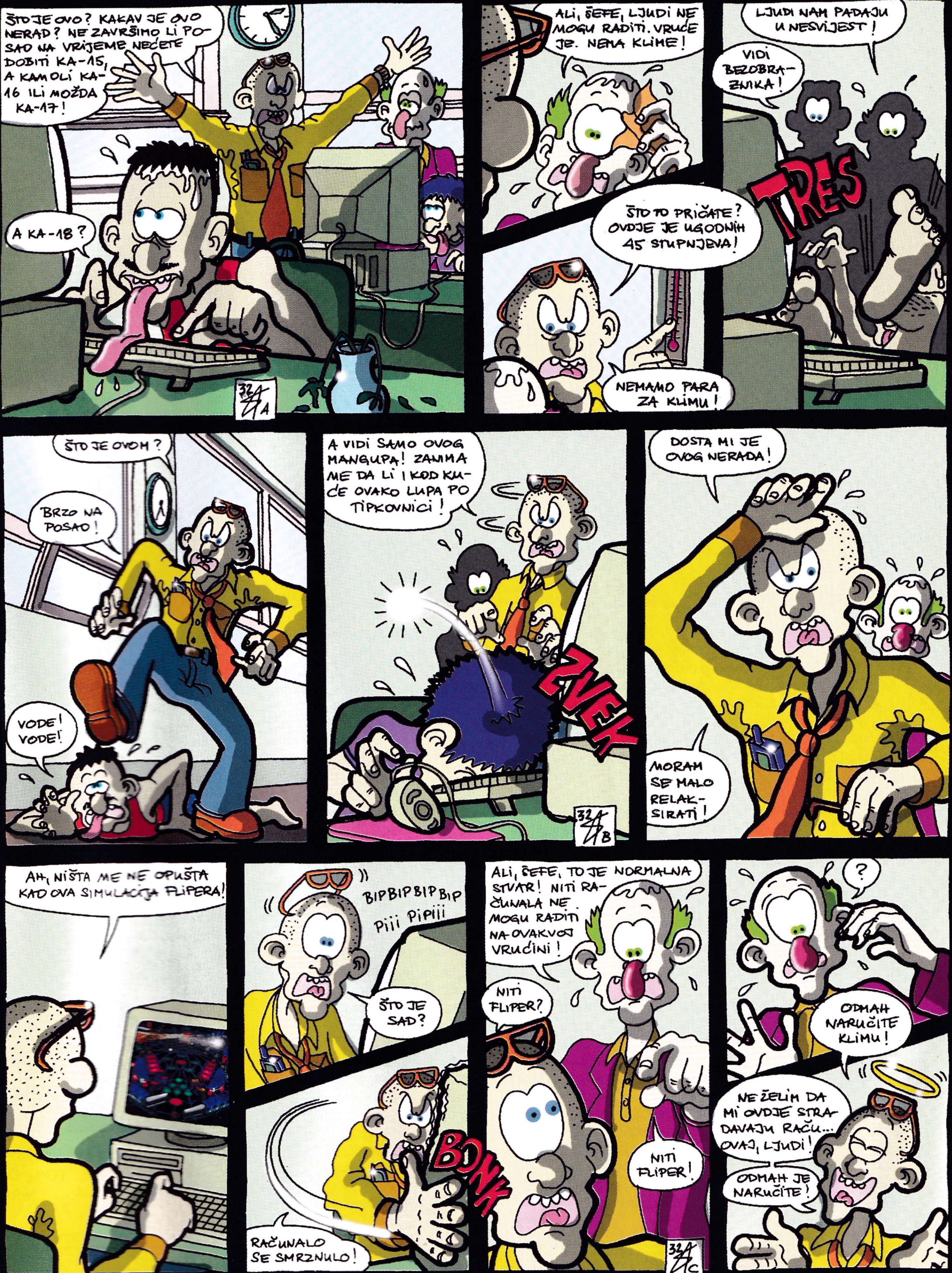

HGspot COMPUTER SHOP
PRODAVAONA: B. Bušića 11, Središće, Novi Zagreb,
tel.: 01/66 37 666, 66 37 266 fax: 01/66 37 267
SERVIS: B. Bušića 17, Središće, Novi Zagreb, tel.: 01/66 36 461
servis@hgspot.hr
Intel P-III 533
MBO SUPER G
64 Mb PC-133, 6.4 Gb HDD,
VGA RIVA TNT 2 Vanta
15" mon. LG, CD 40x,
zvučnici VEGA 2 x 120 W
zvučna kartica YAMAHA 719
modem 56 k
miš, tipkovnica, podloga
UKUPNO: 7.694,00 kn
Poslovno računalo Celeron 466
MBO MATSONIC,
32 Mb PC-100, 4.3 Gb HDD,
15" mon. LG,
CD 40x,
zvučnici VEGA 2 x 120 W
modem 56 k
miš, tipkovnica, podloga
UKUPNO: 5.212,00 kn
Svakom kupcu poklanjamo mjesec dana besplatnog pristupa internetu
Kućno računalo Celeron 466
MBO SUPER G,
64 Mb PC-100, 6.4 Gb HDD, VGA 16 Mb
15" mon. LG, CD 40x,
zvučna kartica YAMAHA 719
zvučnici VEGA 2 x 120 W
modem 56 k
miš, tipkovnica, podloga
UKUPNO: 6.467,00 kn
Athlon 500
MBO BIOSTAR
64 Mb PC-100, 6.4 Gb HDD,
VGASUPER G, S3 SAVAGE 4, 16 Mb
15" mon. LG, CD 40x,
zvučnici VEGA 2 x 120 W
miš, tipkovnica, podloga
modem 56 k
UKUPNO: 7.175,00 kn
STIGLA VOODOO 5 5500 i GEFORCE 2 GTS
www.hgspot.hr
Mogućnost plaćanja kreditnim karticama American, Diners, te MasterCard-om do 24 RATE!
Sve su cijene s PDV-om!


Mreže
Računala
Komponente
Software
Krediti na 6 - 24 obroka
EURO CARD MasterCard
AMERICAN EXPRESS
MEDVEDNICA
PODUZEĆE ZA PROIZVODNJU TRGOVINU I POSLOVNE USLUGE d.o.o.
10 000 Zagreb, Hanibala Lucića 27
tel./fax: ++385 (0)1 2435-881; 2435-882
www.medvednica-zg.hr
e-mail: medvednica@zg.tel.hr


VELIKI IZBOR CD-R, CD-RW I DVD MEDIJA PRIZNATE KVALITETE UZ SADA JOŠ NIŽE CIJENE CD-R-a
Parrot
CD-R 74/12X/u kutiji
best buy
6,74 Kn
CD-R74/12X/u kutiji
printable
7,17 Kn
Nº1 cijena/kvaliteta
CD-R80/12X/u kutiji
univerzalna kvaliteta
6,92 Kn
CD-R80/12X/u kutiji
AUDIO
9,23 Kn
CD-RW74/4X/u kutiji
RW 4x speed
13,16 Kn
DVD-R 3,95 GB
228,61 Kn
CD-RW80/u kutiji
RW AUDIO
14,91 Kn
NUDIMO USLUGU IZRADE CD-ROM I AUDIO CD-a PO IZUZETNIM CIJENAMA - ZATRAŽITE CJENIK TOP adresa za kloniranje vaših podataka
CIJENE SU BEZ URAČUNATOG PDV-a A ODNOSE SE NA KOLIČINE OD 100 I VIŠE KOMADA
CD-R Bussiness Card 50 Mb/10 kom.
NOVO
141,00 Kn
OPTIMAL Sistemi d.o.o.
10000 Zagreb, Bosutska 9
tel. 6155 546, 6155 547, fax. 6110 297
www.optimal.hr
e-mail: optimal@optimal.hr

Neki to vole vruće

PIŠE I CRTA GORAN STANČIĆ



goran@agram.com



Zašto Sergej Bubka svoj sadašnji rekord u skoku s motkom nije postigao prije nekoliko godina nego ga svako toliko pomiče za jedan centimetar? Je li moguće da taj Ukrajinac preciznošću kirurškog skalpera na svjetskim turnirima obara svoje rekorde za jedan centimetar? Jeste li znali da za svako rušenje rekorda Svjetska atletska federacija isplaćuje pozamašan iznos? A jeste li čuli da je Bubka još prije olimpijade u Seulu na treninzima skakao 6,15? Pa ako vam je sve to i bilo nepoznato, zacijelo ćete zapamtiti jedno: Bubka je najlukaviji biznismen među sportašima.

Skok s motkom preko konkurencije



Došao sam neki dan iz grada nakon uspješno obavljene kupnje. Da bih se malo razonodio u večernjim satima, kupio sam si jednu akcijsku igru za PC. Otvorim kutiju, izvadim CD, ubacim ga u *drive*, čekam da *autorun* zavrti početnu masku i klikam na *setup*, kadli *system* odbija poslušnost. Vadim CD, glancam ga, savijam, grizem, njuškam... sve mi se čini normalno. Idem ispočetka, no uzalud. Vrtim kutiju po rukama, bacam je na suprotni kraj dnevne sobe, skačem po njoj, kresnem je volejom i zakucam preko hodnika u vrata spavaće sobe, dižem se i hodam po kući poput profesora Baltazara s prekriženim rukama na leđima i pokušavam dokučiti u čemu je problem. Usput, onako u prolazu, još pokoji put pričepim kutiju nogom tek toliko da se zna da se nisam ohladio. Sjednem, udahnem duboko i krenem ispočetka. Zapravo krenem odande odakle sam trebao krenuti odmah - pročitam upute na kutiji (čuli ste za RTFM?). I moram priznati da sam se baš onako «ugodno» iznenadio. Savjetuju me ljudi da za igranje ove igre nabavim Voodoo3 i pod obvezno skinem najnovije *drajvere* s Interneta. *Pardon,* ali što to nedostaje mojoj grafičkoj kartici? Nova je, skupa je, dobro drži u zavoju na *Need For Speeed 5*, renderira mi u *Bryceu 3D* bez veće muke i zagrijavanja... pa stvarno ne razumijem. Ne vidim logike, osim u jednome – proizvođači igara imaju nekakav dogovor s proizvođačima 3D grafičkih ubrzivača i igru podređuju isključivo određenom čipsetu. Simbioza koja marketinški diže prodaju i jednima i drugima. Razmišljam tako i zaključim da moja grafička kartica više nije *in*. Kad sam je kupovao bila je najsuperiornija i najskuplja na tržištu, no sad, samo nakon pola godine, ona mi ne vrti malo zahtjevniju igru.

Je li moguće da te vražje hardverske utakmice ne mogu iznjedriti nekog pobjednika koji bi se ustoličio na duže vrijeme nego do smjene na vrhu dolazi svakih nekoliko mjeseci? Taman svrneš pozornost na marketinški napuhanu kampanju neke (zadržimo se na temi) ubrzivačke kartice, usporediš njezine performanse s ostalima na tržištu i vidiš da konkurencija nema adekvatnog odgovora te trgovcu svojim čekom razvučeš osmijeh oko glave, i koliko ti traje radost? Šest mjeseci, a onda prst u uho i počinje kuknjava. *Sorry,* dečki, stigla je nova kartica, pojačana, nabrijana, s jačim *bundl*eom, ovakva i onakva... I koliko će nam potrajati? Pa nekih šest mjeseci, naravno. Ja vjerujem da je tu riječ o lažiranim utakmicama. Tri vrhunske ekipe imaju međusoban dogovor o tome kako podijeliti tržište. Stvar je zapravo vrlo jednostavna. Na lageru u podrumskom laboratoriju svatko od njih ima superioran hardver koji oni onda međusobno izbalansiraju te se dogovorno dijeli potrošački kolač: Sad ću ja tri mjeseca gurati svoj proizvod, dok će te vi ostali biti mirni, nakon čega se ja povlačim, a vi izlazite u prvi plan sa svojim proizvodom snažnijih performansi negoli je bio moj. I tako se vjerojatno lukavo vrti kolo naokolo i svi zarađuju. Ako netko slučajno pomisli istupiti iz kola s namjerom da se malko osokoli i proturiječi velikoj većini, vjerujem da bi se ostatak vrlo brzo udruženim snagama obrušio na drznika i zauvijek ga pokopao. I tko je tu lud? pitam ja vas Pa ja, naravno. Dopuštam njihovim marketinškim timovima da me veslaju, a ja samo sliježem ramenima i razmišljam kako što bolje prodati staru karticu i baciti se u kupnju nove. Da jedna stvar bude jasna, nije tu riječ o pomodarstvu tipa «mali mi je 10-gigabajtni disk pa si moram uzeti dvostruko veći». Ta hajte, molim vas, do prošle nam je godine 3,2-gigabajtni svima bio dostatan. Riječ je o tome da ćete, ako izgubite korak s tempom izbacivanja kartica na tržište, uskoro moći igrati samo Solitaire. Paranoičan sam? Samo se vi smješkajte, doći će i vama do glave. Nije ovo ništa nevjerojatnije negoli mogućnost da proizvođači antivirusnih zaštita sami stvaraju viruse koji nam ugrožavaju zdravlje sustava ne bi li nam nakon toga mogli prodati svoj ljekoviti softver. Zašto vam to zvuči toliko nevjerojatno? U današnjem svijetu u kojem tržište izgleda poput vučjeg brloga sve su opcije otvorene dokle god to barem izvana izgleda pošteno i fer odigrano. Bitno je nametnuti se potrošaču, a kako kvaliteta često sama sebi nije dovoljna, u pomoć mora priskočiti i nekakva marketinška ili kava druga lukavština. Ukratko, bitno je preskočiti konkurenciju. Kao Sergej Bubka.



Zoran Žmirić
gandalf@avalon.hr



